

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ESTAFET SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**LUPITA REZA MELATI**

**NPM : 1311070084**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RANDEN INTAN  
LAMPUNG  
2018**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ESTAFET SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**LUPITA REZA MELATI**

**NPM : 1311070084**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Dr. Romlah, M.Pd.I**

**Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RANDEN INTAN  
LAMPUNG  
2018**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ESTAFET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Oleh

**Lupita Reza Melati**

Latar belakang pembuatan alat permainan estafet ini adalah dengan melihat keadaan media pembelajaran pada umumnya. Pada Taman Kanak-kanak media pembelajaran untuk permainan estafet hanya menggunakan alat berupa bola atau tongkat saja tidak ada alat tambahan untuk menunjang permainan. Kegiatan seperti ini jika dilakukan berulang-ulang dapat menimbulkan kejenuhan peserta didik. Berdasarkan hal di atas, peneliti mengambil judul “ *Pengembangan Alat Permainan Estafet sebagai Media Pembelajaran dalam perkembangan Anak Usia Dini*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan estafet. Penulis membuat alat pembantu permainan estafet.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan mengikuti prosedur Borg dan Gall yang dapat dilakukan dengan lebih sederhana dengan melibatkan 10 langkah utama yaitu : yang meliputi 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk akhir, 10) Dimensi dan implementasi. Penelitian ini dibatasi pada tujuh tahap yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Permenarikan desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket.

Berdasarkan hasil analisis data, produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata-rata dari ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 75,56% dan hasil kemenarikan peserta didik sebesar 87,25%. Alat tersebut sudah direvisi berdasarkan saran dari validator. Hasil akhir produk adalah alat permainan estafet untuk media pembelajaran. alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang dihasilkan oleh peneliti lain. Beberapa perbedaan antara lain terlihat pada tabung yang menggunakan bahan paralon sebagai media pipa bocor yang berfungsi untuk menunjang alat permainan estafet agar lebih bervariasi dan menarik untuk anak usia dini kelompok B.

**Kata kunci :** *Alat Permainan Estafet, Media Pembelajaran, penelitian dan pengembangan.*



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ESTAFET  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM  
PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

**Nama Mahasiswa : LUPITA REZA MELATI**

**NPM : 1311070084**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Dr. Romlah, M.Pd.I**  
**NIP. 196306121993032002**

Pembimbing II

**Nurul Hidayah, M.Pd**  
**NIP. 197805052011012006**

Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**  
**NIP. 196906081994032001**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ESTAFET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**, disusun oleh **LUPITA REZA MELATI**, NPM. 1311070084, Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : **Senin, 19 Februari 2018**.

**TIM DEWAN PENGUJI**

<b>KetuaSidang</b>	<b>: Prof. Dr . Nirva Diana, M.Pd</b>	(.....)
<b>Sekretaris</b>	<b>: Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd</b>	(.....)
<b>Penguji I (Utama)</b>	<b>: Dr. Hj. Nilawati Tadjudin, M.Si</b>	(.....)
<b>Penguji II (Kedua)</b>	<b>: Dr. Romlah, M.Pd.I</b>	(.....)
<b>Pembimbing</b>	<b>: Nurul Hidayah, M.Pd</b>	(.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**  
NIP. 195608101987031001

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

**“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.**

*(Q.San-Nahl: 78)<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Al Quran Cordoba, (Bandung. PT. cordoba Internasional Indonesia.2012). h. 275

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani, selalu mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi . Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua Ku tercinta, Ayahanda Alm. H. Lukman dan Ibunda Hj. Risnawati yang telah merawat, membesarkan, mendo'akan aku agar menjadi insan yang berguna untuk bangsa dan agama. Beliau yang sabar dan tidak mengenal lelah, selalu memberi motivasi agar aku tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi.
2. Keempat kakak ku Iyai Victor, Teteh Nerry, Aa Riduan, Ani Lidiya, dan kakak ipar ku Mulya Novi yang selalu memberikan arahan dan motivasi agar aku semangat dalam menyelesaikan skripsi dan kuliahku. Adik-adikku Firlya dan Arkan serta keponakan ku Azka yang senantiasa membuatku semangat kembali ketika mood ku sudah hilang.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah mendewasakan saya dalam hal berfikir dan bertindak.

## **RIWAYAT HIDUP**

Lupita Reza Melati lahir di Kota Bandar Lampung pada hari minggu 26 maret 1995 . anak ke lima dari enam bersaudara dari pasangan bapak H. Lukman (Alm) dan Ibu Hj. Risnawati. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-kanak pada tahun 2000-2001 di Taman Kanak-kanak Taruna Jaya Wayhalim Bandar Lampung. Penulis menyelesaikan pendidikan di jenjang pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Perumnas Wayhalim Bandar Lampung lulus pada tahun 2007. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di jenjang menengah pertama di SMP Negeri 19 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bandar Lampung pada tahun 2010 dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, tepatnya di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin pujisyukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: "Pengembangan alat permainan estafet untuk media pembelajaran anak usia dini kelompok B", Shalawat beriring Salam semoga Allah selalum memberikan Rahmat-Nya kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat,

dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis menyebutkan beberapa, sebagai berikut:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa tanggap dan kritis terhadap kesulitan-kesulitan mahasiswanya.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Dr. Romlah, M.Pd Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.

3. Dosen dan Asisten serta staf TU di Lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membantu dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat luas kepada peneliti.
4. Dr. Romlah, M.Pddan Nurul Hidayah, M.Pd, selaku Pembimbing I dan II, yang telah menyediakan waktu dan dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr.Hj. Eti Hadiati, M.Pd dan Kanada Komariah, M.Pd.I, selaku ahli materi. H.Mohammad Muhdir, M.Pd., dan Ricky Irawan, M.Sn selaku ahli media yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan terhadap perbaikan alat permainan estafet untuk media pembelajaran anak usia dini kelompok B yang dikembangkan.
6. Guru TK Assalam I Sukarame Bandar Lampung yang telah membantu peneliti dalam menilai dan merespon produk yang telah dikembangkan.
7. Sahabat-sahabatku Novi Yunita, Siti Adhitya, Chiara dinda, Adhykha Yuningsih, Melyani, Iit Fitria, Soleka, Yusrina Hashilah, Rizka Rmania, Okta Lidya dan Almira Eka damyanti yang selalu siap memberikan bantuan berupa do'a dan dukungan kepada penulis.
8. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2013, teman KKN kelompok 34, teman PPL TK Kartika II.26

PersitBandar lampung yang selalu menjadi teman mengejar impian dan mengukir sejarah dalam hidupku, menjadi keluarga terbaik selama ini.

Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, amin.

Bandar Lampung, Desember 2017

Peneliti

**Lupita Reza Melati**

**NPM.1311070084**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>

### **BAB I. PENDAHULUAN**

A. LatarBelakang .....	1
B. IdentifikasiMasalah .....	4
C. BatasanMasalah.....	5
D. RumusanMasalah .....	5
E. TujuanPenelitian .....	5
F. Kegunaan Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk .....	6

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

A. TinjauanAnakUsiaDini .....	7
1. HakikatAnakUsiaDini .....	7
2. PerkembanganAnakUsiaDini .....	10
B. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	16
3. Posisi Media Pembelajaran .....	17
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
C. AktivitasBermainEstafet .....	19

1. BermainEstafet.....	19
2. Langkah-langkahDalamBermainEstafet .....	24
3. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Estafet .....	25
4. Aktivitas Bermain Estafet .....	26
D. Penelitian yang Relevan .....	27
E. Kerangka Pikir .....	28

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

A. Model PenelitiandanPengembangan .....	30
B. ProsedurPenelitiandanPengembangan .....	32
1. Potensi dan Masalah .....	32
2. Pengumpulan Informasi .....	33
3. Desain Produk .....	33
4. Validasi Desain .....	34
5. Revisi Desain .....	35
6. Uji Coba Produk .....	35
7. Revisi produk .....	36
C. JenisData .....	37
D. Instrument PengumpulanData.....	37
1. Instrumen Validasi Produk .....	37
2. Observasi.....	38
3. dokumentasi .....	47
E. TeknikAnalisis Data.....	47
1. AngketValidasi.....	47
2. LembarCeklisResponMurid .....	49

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. HasilPenelitiandanPengembangan .....	53
1. AnalisisdanPotesiMasalah .....	53
2. MengumpulkanInformasi.....	53
3. DesainProduk .....	54
B. PembahasanHasilUjiCobaProduk .....	73

### **BAB V. SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	76
B. Saran .....	76

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Kriteria Validator Desain .....	35
Tabel 2 kisi-kisi instrument uji ahli materi .....	39
Tabel 3 Instrumen Ahli Materi .....	40
Tabel 4 kisi-kisi instrument uji ahli media .....	41
Tabel 5 instrumen ahli media.....	42
Tabel 6 kisi-kisiinstrumen respon guru tk .....	43
Tabel 7 instrumen respon guru tk .....	44
Tabel 8 kisi-kisi respon pesera didik .....	45
Tabel 9 instrumen respon peserta didik .....	46
Tabel 10 Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi Para Ahli .....	48
Tabel 11 Interpretasi Skor Angket Validasi ParaAhli .....	49
Tabel 12 Interval Kemenarikan.....	50
Tabel 13 Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk .....	52
 Tabel 14 Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	 59
Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	61
Tabel 16 Saran dan Perbaikan para Ahli.....	63
Tabel 17 Hasil Validasi Ahli Media Tahap ke-2 .....	64
Table 18 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap ke-2 .....	66
Table 19 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik .....	70
Tabel 20 HasilAngketTanggapanPeserta Didik-2 .....	71



## DAFTAR GAMBAR

<b>GAMBAR</b>	<b>HALAMAN</b>
Gambar 1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran.....	18
Gambar 2 Metode <i>Research and Dovelopment</i> (R & D) .....	31
Gambar 3 Validasi Media Kepada Validator (Ahli) .....	34
Gambar 4 Bentuk Kerangka alat permainan estafet.....	54
Gambar 5 Bentuk Alat Permainan Estafet .....	58
Gambar 6 Grafik Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	60
Gambar 7 Grafik Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	62
Gambar 8 Grafik Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	65
Gambar 9 Grafik Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	67
Gambar 10 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2 .....	68
Gambar 11 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2 .....	69
Gambar 12 Hasil Akhir Produk .....	73

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran Halaman**

Lampiran Pengesahan Proposal  
Lampiran Permohonan Mengadakan Penelitian  
Lampiran Surat Balasan Penelitian  
Lampiran Surat persetujuan munaqasyah  
Lampiran Kartu Konsul  
Lampiran Design Alat Permainan Estafet 1  
Lampiran Design Alat Permainan Estafet 2  
Lampiran Surat Pernyataan Para Ahli  
Lampiran Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi  
Lampiran Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media  
Lampiran Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru TK  
Lampiran Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik  
Lampiran Instrumen Untuk Ahli Materi  
Lampiran Instrumen Untuk Ahli Media  
Lampiran Instrumen Untuk Guru TK  
Lampiran Instrumen Untuk Respon Peserta Didik  
Lampiran Gambar Kegiatan  
Lampiran Langkah-langkah Pembuatan Alat Permainan Estafet

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Rangsangan yang diterima anak pada masa usia dini yang meliputi makanan, minuman serta stimulus dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu, dan berpengaruh terhadap pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.<sup>2</sup>

Bentuk pembelajaran pada anak usia dini adalah dengan memperhatikan karakteristik anak yang dimiliki oleh setiap anak. Anak usia dini sangat membutuhkan rangsangan dari lingkungannya. Jika anak mendapatkan rangsangan yang baik, maka perkembangan anak akan berkembang secara optimal dan begitu juga sebaliknya. Proses melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini, harus mampu membimbing dan mengetahui jenis karakter peserta didik, juga harus mengetahui tentang standar pendidikan anak usia dini yang tercantum dalam

---

<sup>2</sup>Suyadi&Maulidya.*Konsep Dasar Paud..*( Bandung: PTRemajaRosdakarya Offset, 2015). h. 2

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yang meliputi beberapa aspek yaitu nilai-nilai moral dan agama, fisik motorik yang di dalamnya ada fisik motorik halus dan kasar, kognitif, bahasa, social emosional dan seni.

Perkembangan anak yang terdapat di Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini diatas harus dapat dikembangkan secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan adalah perkembangan social emosional khususnya kerja sama anak. Anak usia dini merupakan fase fundamental yang akan menentukan masa yang akan datang, untuk itu harus diperhatikan perkembangan dan keterampilan sosialnya. Sependapat dengan teori Vygotsky dalam Trianto mengatakan bahwa “fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan atau kerjasama antara individu lain”.<sup>3</sup>

Upaya pengembangan dan peningkatkan perkembangan anak biasanya dilakukan melalui bermain. Bermain mampu meningkatkan perilaku social anak dengan dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

Permainan estafet anak-anak akan merasa senang dan tertantang untuk melakukan kegiatan bersama dan bergantian dalam kelompoknya, didalamnya terdapat kegiatan yang bentuk kompetitif, dimana untuk memacu semangat anak dalam permainan. Permainan estafet juga adanya kerjasama, berbagi tugas, bergiliran, mengerjakan tujuan bersama teman kelompoknya sehingga anak akan

---

<sup>3</sup>Trianto..*Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara2012).h. 76

terhubung dengan teman bermainnya dan dapat mengembangkan keterampilan social anak usia dini. Adapun hasil penelitian dari Alfiyah<sup>4</sup> mengatakan bahwa “Dengan bermain *aku sayang kawan* dapat mengembangkan keterampilan social anak, karena pada saat bermain anak melakukan komunikasi dan saling bekerjasama dengan teman bermainnya ”. Selain itu juga penelitian dari Zulfasari<sup>5</sup> mengatakan bahwa “dengan bermain bola estafet dapat meningkatkan hasil belajar anak dan dapat mengembangkan aspek social emosional, motorik, kognitif, dan juga bahasa. Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak usia dini”.

Sajian materi atau produk yang ingin dibuat ini sebuah media yang belum pernah dicoba dan belum ada di taman kanak-kanak dimana penulis ingin membuat hal yang baru dan bisa dimanfaatkan hingga jangka panjang karena anak menyukai pembelajaran yang menggunakan banyak sajian bentuk gambar yang menarik, video, suara / bunyi dan permainan warna dapat menimbulkan ketertarikan pada murid untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas maka perlu untuk mengadakan sebuah media yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik agar dalam melakukan pembelajaran tidak selalu menonton karena anak usia dini

---

<sup>4</sup>AlfiahSita.

*Validasi Modul Bermain Peran Aku Sayang Kawan Untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prosocial Pada Anak Usia Dini. Jurnal Of Professional Psychology Universitas Gadjah Mada (Online) Tersedia Vol. 1 No 2 Agustus (2015) ISSN Di Unduh Pada Hari Minggu Tgl 27 februari 2017 Pukul 10.15 Wib*

<sup>5</sup>Zulfasari Rina.. *Penerapan Modifikasi Permainan Lari Estafet Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Penjaskes. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. UNESA. (Online) Tersedia Vol 1 No 02 (2013) Di Unduh Pada Hari Minggu Tgl 28 februari Pukul 10:33 Wib.*

memerlukan hal yang baru untuk melatih kreativitas dan mengenal hal-hal yang harus mereka ketahui sejak dini peneliti disini bermaksud ingin ketika produk ini bisa digunakan disekolah pendidik bisa menjadi kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran agar anak didik kita menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa.

Hasil prasurevei yang dilakukan di Taman Kakank-kanak As Salam 1 Sukarame Bandar Lampung, ternyata media permainan untuk kelompok dan air masih kurang memadai. Oleh karena itu melalui penelitian ini, penulis akan mengembangkan alat permainan estafet dengan lebih bervariasi lagi..

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul.“Pengembangan Alat Permainan Estafet Sebagai Media Pembelajaran dalam Perkembangan Pada Anak Usia Dini”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut:

1. Sebagian anak masih belum dapat bermain secara berkelompok melainkan secara individu.
2. Kurangmemadainyadanbervariatifnyamedia atau APE estafet yangtersedia di Taman Kanak-kanak.



### **C. Batasan Masalah**

Penulis membatasi pembahasan agar tidak menyimpang dari permasalahan dan tidak terlaluluasnya pembahasan sehingga mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan permainan berupa alat permainan estafet.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah maka penulis membuat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan alat permainan estafet agar lebih bervariasi untuk perkembangan anak usia dini ?
2. Bagaimana tanggapan validator terhadap Manfaat alat permainan estafet untuk perkembangan anak usia dini?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap alat permainan estafet?

### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini Untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan alat permainan estafet agar lebih bervariasi untuk perkembangan anak usia dini.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari penelitian ini :

1. Agar anak dapat bermain secara berkelompok dan tidak bermain secara individual

2. Agar alat permainan estafet sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan perkembangan anak usia dini.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif. Alat permainan ini digunakan diluar kelas atau membutuhkan ruang yang luas seperti lapangan. Alat permainan ini juga digunakan untuk permainan kelompok, dalam permainan ini dibutuhkan 4 orang siswa untuk menggunakan alat permainan estafet ini. Materi yang digunakan berupa rencana kegiatan harian atau RKH .

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Anak Usia Dini**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang masuk rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini memiliki peluang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki. Oleh karena itu menstimulus perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangan sangat penting dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak dengan cara membangun pengetahuannya sendiri.<sup>6</sup> Teori Konstruktivisme

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun adalah faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>7</sup> Melalui interaksi tersebut anak memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar anak dapat berlangsung dengan lancar. Menurut Vigotsky dalam Hildayani berpendapat bahwa Perkembangan kognitif anak dibangun melalui interaksi sosial, dengan kata lain lingkungan sosial dan budaya amat berperan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak berkenaan dengan hal tersebut Vigotsky juga

---

<sup>6</sup>Trianto.*Model Pembelajaran Terpadu* .( Jakarta: Bumi Aksara.2012).h. 76

<sup>7</sup>Sujiono,Yuliani Nuraini, Dkk. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Majemuk*.(Jakarta : Indeks.2010)h.29

dikenal dengan titik pandang budaya atau bisa disebut *Socialcultural*<sup>8</sup>. Menurut teori konstruktivisme, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Aliran konstruktivisme merupakan aliran yang meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia disekeliling mereka, dan membangun pemahaman mereka sendiri terhadap sekitar. Erikson dalam Hildayani, menyebutkan bahwa proses maturasi fisik dalam tuntutan masyarakat menciptakan delapan krisis atau isu yang harus di selesaikan oleh seseorang.<sup>9</sup> Ia menjelaskan krisis ini dengan hasil positif dan negatif, misal basic trust vs basic mistrust. Bila krisis ini tidak dapat di tanggulangi dengan baik maka seseorang akan terus berperang untuk menyelesaikan selama hidupnya. Delapan krisis ini merupakan tahapan perkembangan emosi yang terjadi pada diri seseorang, bahwa keberhasilan pada setiap tahapannya akan mempengaruhi pada tahapan selanjutnya. Adapun delapan tahapan yang dialami oleh individu sebagai berikut :

- a. *Basic Trust Vs Basic Mistrust* (0-1 Tahun)
- b. *Autonomy Vs Shame And Doubt* (Tahun Ke-2)
- c. *Initiative Vs Guilt* (3-5 Tahun)
- d. *Industry Vs Inferiority* (6 Tahun- Pubertas)
- e. *Identitit Vs Identity Confusion* (Remaja :10-20 Tahun)

---

<sup>8</sup>Hildayani Rini, dkk. Psikologi Perkembangan Anak. (Jakarta : Universitas Terbuka.2011) h.3.22

<sup>9</sup> Ibid,h. 2.4

f. *Intimacy Vs Isolation* (Dewasa Muda :20-30 Tahun)

g. *Geberativity Vs Stagnation* (Dewasa Madya :40-50 Tahun)

h. *Integrity Vs Despair* (Dewasa Akhir)

Berdasarkan perkembangan anak usia dini berada pada tahapan 3-5 Tahun atau *innitiative vs Guilt* menyatakan perkembangan pada tahap ini anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan mereka dituntut untuk mengembangkan perilaku yang dituntut dalam lingkungan sosialnya.<sup>10</sup>

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosi merupakan perkembangan yang berkaitan dengan perasaan yang ditunjukkan melalui bahasa tubuh akibat reaksi dari suatu kejadian. Adapun kecerdasan interpersonal yang kaitannya dengan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Biasanya anak mudah dalam kerja sama dalam kelompoknya mereka juga mudah berkomunikasi dan berempati kepada orang lain<sup>11</sup>.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dianalisa bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang berhubungan dengan orang lain. Melalui kecerdasan tersebut anak dapat mudah bekerja sama dalam kelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi dan berempati terhadap orang lain.

---

<sup>10</sup> Ibid. h.2.7

<sup>11</sup> Sujiono, Yuliani Nuraini, Dkk .*Op Cit.* h.36

## 2. Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap individu mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya. perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu untuk menuju tingkat kedewasaan dan kematangan. Dapat disimpulkan perkembangan anak usia dini adalah suatu perubahan yang dialami oleh setiap individu, yaitu menuju tingkat pendewasaan dan kematangan yang berlangsung secara sistematis, progres dan berkesinambungan baik fisik maupun psikis.<sup>12</sup>

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini sebagai berikut

### a. Aspek Perkembangan Kognitif

Tahapan Perkembangan Kognitif sesuai dengan teori Piaget adalah: (1) Tahap sensorimotor, usia 0 – 2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahas awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja; (2) Tahap pra-operasional, usia 2 – 7 tahun. Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas; (3) Tahap konkret operasional, 7 – 11 tahun.

---

<sup>12</sup> Ibid. h.20



Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi; (4) Tahap formal operasional, usia 11 – 15 tahun. Pada masa ini, anak sudah mampu berfikir tingkat tinggi, mampu berfikir abstrak.

#### **b. Aspek Perkembangan Fisik**

Perkembangan motorik merupakan perkembangan

pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi.<sup>13</sup> Keterampilan motorik anak terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik anak usia 4-5 tahun lebih banyak berkembang pada motorik kasar, setelah usia 5 tahun baru terjadi perkembangan motorik halus.

Pada usia 4 tahun anak-anak masih suka jenis gerakan sederhana seperti berjingkrak-jingkrak, melompat, dan berlari kesana kemari, hanya demi kegiatan itu sendiri tapi mereka sudah berani mengambil resiko. Walaupun mereka sudah dapat memanjat tangga dengan satu kaki pada setiap tiang anak tangga untuk beberapa lama, mereka baru saja mulai dapat turun dengan cara yang sama.

Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Mereka lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek,

---

<sup>13</sup> Hurlock, Elizabeth, Psikologi Perkembangan (Jakarta : Erlangga 1998). H 225

berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orangtuanya.<sup>14</sup>

**c. Aspek Perkembangan Bahasa**

Hart & Risley (Morrow, 1993) mengatakan umur 2 tahun, anak-anak memproduksi rata-rata dari 338 ucapan yang dapat dimengerti dalam setiap jam, cakupan lebih luas adalah antara rentangan 42 sampai 672. 2 tahun lebih tua anak-anak dapat menggunakan kira-kira 134 kata-kata pada jam yang berbeda, dengan rentangan 18 untuk 286.

Membaca dan menulis merupakan bagian dari belajar bahasa. Untuk bisa membaca dan menulis, anak perlu mengenal beberapa kata dan beranjak memahami kalimat. Dengan membaca anak juga semakin banyak menambah kosakata. Anak dapat belajar bahasa melalui membaca buku cerita dengan nyaring. Hal ini dilakukan untuk mengajarkan anak tentang bunyi bahasa.

**d. Aspek Perkembangan Sosio-Emosional**

Masa TK merupakan masa kanak-kanak awal. Pola perilaku sosial yang terlihat pada masa kanak-kanak awal, seperti yang diungkap oleh Hurlock yaitu: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empat, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Santrock W John. Life Span Development, (Jakarta: PT. Erlangga. 1995). H.225

<sup>15</sup> Opcit. Harlock, Elizabeth. H. 252

Erik Erikson dalam Papalia dan Old, seorang ahli psikoanalisis mengidentifikasi perkembangan sosial anak: (1) Tahap 1: Basic Trust vs Mistrust (percaya vs curiga), usia 0-2 tahun. Dalam tahap ini bila dalam merespon rangsangan, anak mendapat pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh rasa percaya diri, sebaliknya pengalaman yang kurang menyenangkan akan menimbulkan rasa curiga;<sup>16</sup> (2) Tahap 2 : Autonomy vs Shame & Doubt (mandiri vs ragu), usia 2-3 tahun. Anak sudah mampu menguasai kegiatan meregang atau melemaskan seluruh otot-otot tubuhnya.<sup>17</sup>

Anak pada masa ini bila sudah merasa mampu menguasai anggota tubuhnya dapat menimbulkan rasa otonomi, sebaliknya bila lingkungan tidak memberi kepercayaan atau terlalu banyak bertindak untuk anak akan menimbulkan rasa malu dan ragu-ragu; (3) Tahap 3 : Initiative vs Guilt (berinisiatif vs bersalah), usia 4-5 tahun.

Pada masa ini anak dapat menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orang tua, anak dapat bergerak bebas dan ber interaksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya dapat menimbulkan rasa bersalah; (4) Tahap 4 : industry vs inferiority (percaya diri vs rasa rendah diri), usia 6 tahun – pubertas.

---

<sup>16</sup>Papalia, Diane E, Etc. Human Development (Psikologi Perkembangan, Terjemahan A. K. Anwar). (Jakarta :Kencana Prenada Media grup, 2008 ) H. 370

<sup>17</sup> Anonym. Prinsip dan praktek Pendidikan Anak Usia Dini.( Jakarta. Direktorat PAUD). H.

Anak telah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa. Perlu memiliki suatu keterampilan tertentu. Bila anak mampu menguasai suatu keterampilan tertentu dapat menimbulkan rasa berhasil, sebaliknya bila tidak menguasai, menimbulkan rasa rendah diri.

## **A. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”.<sup>18</sup> Batasan mengenai pengertian media sangat luas, sehingga penulis hanya membatasi pada media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. *Gerlach dan Ely*, mengatakan bahwa media apabila difahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>19</sup> Media pembelajaran menurut Gagne, dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar, Briggs menyatakan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional.<sup>20</sup> Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan( Of

---

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *media pembelajaran* (jakarta: PT Raja Grafindo Persaada 2005), h. 3

<sup>19</sup> *Ibid*, mengutip Gearlach, V.G dan Ely, D.P. 1997. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood cliffs: Prentice-Hall, Inc, h. 3

<sup>20</sup> Mohamad Syarif S, *Strategi Pembelajaran Teori Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, ( Pt RajaGrafindo Persada, Jakarta : 2016) h 303.

Education and Communication Technology : AECT) media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Miarco media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Arief Sadiman media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Dari pendapat diatas penulis simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media sebagai alat pembelajaran juga digunakan oleh Rasulullah dalam menyampaikan dakwanya sebagai mana hadis riwayat Muslim bin al-Hijaj Abu al-Husain al-Qusyairi al-Naisaburi

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَافِلُ الْيَتِيمِ لَهُ أَوْلَغَيْرِهِ أَنَا وَهُوَ كَهَاتَيْنِ فِي الْجَنَّةِ وَأَشَارَ مَالِكٌ بِالسَّبَّابَةِ وَالْوُسْطَى (اخرجه مسلم في الزهد والرقائق

*Artinya: "Dari Abu Hurairah berkata, Rasulullah SAW bersabda : " Aku akan bersama orang-orang yang menyantuni anak yatim di surga akan seperti ini (Rasulullah menunjukkan dua jari, jari telunjuk dan tengah yang*

*saling menempel)*”(HR. Muslim bin al-Hijaj Abu al-Husain al-Qusyairi al-Naisaburi)

Pada hadis diatas dijelaskan bahwa rasullulah menggunakan jarinya untuk menjelaskan pemebelajaran yang disampaikannya, jari yang digunakan oleh rasullulah adalah sebagai alat peraga atau media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi singkatnya media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan apapun yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.

## **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media dalam proses pembelajaran sudah banyak sekali jenis dan karakteristiknya masing-masing. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang baku dalam mengelompokkan media.

Penggolongan media pembelajaran menurut Gerlach dan Elyyaitu<sup>21</sup>:

- a. Gambar diam, baik dalam bentuk teks, bulletin, papan display, slide, film strip, atau overhead proyektor.
- b. Gambar gerak, baik hitam putih, berwarna, baik yang bersuara maupun yang tidak bersuara.
- c. Rekaman bersuara baik dalam kaset maupun piringan hitam

---

<sup>21</sup>Gerlach, V.G dan Ely, D.P. 1997. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood cliffs: Prentice-Hall, Inc, h. 8

- d. Televisi
- e. Benda–bendahidup (simulasimaupunmodel)
- f. Intruksional berprogram atau CAI (*ComputerAssistenInstruction*).

Penggolongan media yanglain, jika dilihat dari berbagai sudut pandang adalah sebagai berikut:

- a. DilihatdarijenisnyamediadapatdigolongkanmenjadimediaAudio, mediaVisualdanmediaAudioVisual.
- b. Dilihatdari dayaliputnyamediadapat digolongkan menjadimedia dengan dayaliputluasdan serentak,mediadengan dayaliputyang terbatasdenganruangdantempatdanmediapengajaranindividual
- c. Dilihatdaribahanpembuatannyamediadapatdigolongkanmenjadi mediaMediapembelajaransebagiaialatbantusederhana(murah dan mudahmemperolehnya)danmediakompleks.

### **3. Posisi Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang berlangsung pada suatu peristiwa. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari suatu sistem, sehingga memiliki kedudukan yang sangat penting. Tanpa adanya media, pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal.



**Gambar 1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran**

#### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Tiga kelebihan kemampuan media (Garlach & Ely dalam Ibrahim, *et.al.*, 2001) adalah:<sup>22</sup>

- a. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian seperti pada aslinya.
- b. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukuran, kecepatan, warna, serta dapat diulang-ulang penyajiannya.

---

<sup>22</sup>*Ibid*, h. 12-14



c. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Setiap peserta didik memiliki pengalaman yang berbeda-beda. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual.
2. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
3. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
4. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
5. Media membangkitkan keinginan dan minat peserta didik.

## **B. Aktivitas Bermain Estafet**

### **1. Bermain Estafet**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan diri untuk bermain. Sehari-hari anak memilih sendiri jenis dan bentuk permainan dari

tempat serta situasi yang dihadapinya. Melalui kegiatan bermain, anak dapat lebih ekspresif dalam mengungkapkan emosi-emosi yang ada pada dirinya. Melalui bermain, anak dapat membangun pengetahuan dan mengenal lingkungan hidupnya dengan lebih baik. Dalam membangun pengetahuan pada anak tidak terlepas dari peran guru.

Peran guru yang diharapkan adalah guru yang mampu membangun pengetahuan pada anak dan mampu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi, sehingga anak pun mampu membangun pengetahuannya sendiri dari apa yang ia lakukan.

Menurut Sujiono Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara utuh, mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, serta menjadi pribadi yang matang dan mandiri.<sup>23</sup>

Proses belajar pada anak usia dini dilalui dengan bermain. Bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, melainkan merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan makna dan pengetahuan baru dalam kehidupannya. Melalui bermain, anak dapat menerima berbagai rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga akan menambah pengetahuan anak.

Potensi yang anak miliki dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran yang anak lakukan melalui bermain. Masa anak usia dini merupakan masa peka, maka dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai

---

<sup>23</sup> Sujiono, Yuliani Nuraini, Dkk .*Op Cit.*. h.46

dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.<sup>24</sup>

Sedangkan menurut Fadlillah “Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud dengan bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.” Bermain merupakan aktivitas yang sangat diperlukan dalam meningkatkan perkembangan anak. Bermain yang dilakukan harus menyenangkan agar membuat hati anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Melalui bermain, anak belajar akan hal yang diperlukan dalam perkembangannya. Baik berupa perkembangan dalam aspek agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun seni. Salah satu permainan yang dapat dilakukan demi meningkatkan perkembangan anak adalah permainan estafet. Estafet adalah salah satu dari permainan yang berasal dari cabang olahraga atletik. Permainan estafet ini dilakukan secara berkelompok yang biasanya terdiri dari 3-5 orang pemain.<sup>25</sup>

Menurut Wiarto “Estafet adalah sebuah latihan yang dilakukan dengan cara memberikan tongkat dari satu tempat ke tempat lainnya. Latihan

---

<sup>24</sup> Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta. Universitas Terbuka. 2006). h.10

<sup>25</sup> Fadlillah dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta. PT. Kencana Prenadamedia Group. 2014.) h.25

ini dilakukan hingga semua anggota telah melakukannya (berikan waktu untuk kompetisi).”<sup>26</sup>

Pelaksanaan estafet harus dalam bentuk kelompok. Kerjasama antar anggota dalam kelompok sangat dibutuhkan dalam bermain estafet. Setiap anggota dari semua kelompok harus memahami aturan yang berlaku saat permainan. Jika salah satu anggota kelompok kurang bahkan tidak memahami aturan yang ada, maka permainan pun akan terhambat. Saat pelaksanaannya juga tidak bisa hanya dengan satu kelompok saja yang melakukan permainan melainkan ada kelompok lain yang ikut bermain dikarenakan permainan ini menuntut adanya proses kompetisi di dalamnya.

Sedangkan menurut Carr Lari estafet merupakan salah satu aktivitas yang paling menyenangkan dalam atletik. Aktivitas ini membutuhkan sedikit peralatan dan dapat dipraktekkan di dalam maupun luar ruangan. Estafet menambahkan kegembiraan kompetisi tim. Estafet merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan apalagi kegiatan tersebut dilakukan oleh anak-anak.

Permainan estafet tidak memerlukan peralatan terlalu banyak. Guru dalam hal ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada disekeliling anak sebagai objek dalam permainan estafet. Jika sekolah memiliki ruangan yang cukup luas, maka permainan estafet dapat dilakukan didalam ruangan namun

---

<sup>26</sup>Wiarto, Giri..*Atletik*.(Yogyakarta .Graha Ilmu .2013). h.86

jika tidak, guru dapat mengajak anak-anak untuk dapat bermain di luar ruang kelas yang lebih lapang.<sup>27</sup>

Sedangkan Adi,dkk mengatakan bahwa Estafet (beranting) adalah satu-satunya perlombaan beregu dalam Atletik.<sup>28</sup> Lanjut Khomsin mengatakan Estafet adalah salah satu nomor lari yang sering di perlombakan dalam cabang atletik, yaitu lari bersambung dengan jumlah 4 orang atlet, dimana pelari pertama harus membawa tongkat estafet yang akan diberikan pada pelari ke 2, ke 3, dan ke 4, dengan mengoper tongkat yang sesuai peraturan yang berlaku.<sup>29</sup>

Kompetisi antar tim yang ada dalam permainan ini dapat mengajarkan anak akan arti nilai kerjasama serta lapang dada dan toleransi untuk menerima kekalahan dan kemenangan saat bermain. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, bermain estafet merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Bermain estafet dilakukan dengan cara berkompetisi atau berlomba dalam memindahkan tongkat atau benda lainnya dari satu tempat ke tempat lain yang dilakukan dalam bentuk kelompok. Dilakukan secara berkelompok bertujuan untuk membentuk sikap kooperatif pada diri anak agar dapat

---

<sup>27</sup> Carr, Gerry A. *Atletik Untuk Sekolah*. (Jakarta .PT Rajagrafindo Persada. 2000). h.2

<sup>28</sup> Adi Winendra, dkk, *Seri Olahraga Lari,lompat,Lempar*. (Jogjakarta. Pustaka Insan Mandii.2008). h. 32

<sup>29</sup> Khomsin, *Atletik*. (Semarang.UPT Percetakan dan Penerbit Unnes Press.2008) h.33

bekerjasama dalam melakukan permainan sesuai dengan aturan yang ditentukan.<sup>30</sup>

## **2. Langkah-langkah dalam Bermain Estafet**

Dalam melakukan aktivitas bermain, selalu ada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah dalam melaksanakan aktivitas bermain estafet menurut Khomsi adalah sebagai berikut:

1. Anak berdiri di tempat yang guru sediakan, kemudian guru menjelaskan aturan main sambil memperagakan cara bermainnya. Keaktifan anak dalam bermain menandakan anak memahami akan aturan dalam permainan yakni, anak harus bekerjasama dalam memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain sesuai waktu yang guru tentukan.
2. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 orang anak, setiap anak melakukan kerjasama dalam permainan sesuai dengan aturan. Misalnya anak harus berada ditempat yang ditentukan hingga permainan berakhir, anak memindahkan benda satu per satu, dan lain sebagainya
3. Anak berlomba untuk memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain secara cepat dan tepat dengan cara menyerahkan benda tersebut dari satu anak ke anak lainnya sesuai dengan aturan yang berbeda-beda disetiap pertemuan. Misalnya anak harus memindahkan benda dengan cara melompat, berjongkok, melempar, dan lain sebagainya
4. Setelah waktu berakhir, guru melakukan tanya jawab pada setiap anak dalam kelompok untuk mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada anak misalnya meminta anak untuk menyebutkan jumlah benda yang berhasil dipindahkan, menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 pada benda yang dipindahkan, dan lain sebagainya<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Ibid. h.39

<sup>31</sup> Ibid. h. 43

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Estafet

Terdapat kelebihan serta kekurangan dari setiap permainan yang dilakukan pada pembelajaran bagi anak usia dini. Begitu pula dengan bermain estafet, terdapat kelebihan yang yang dapat dirasakan baik oleh anak maupun oleh guru dalam proses belajar dan pembelajaran.<sup>32</sup> Berikut ini merupakan kelebihan dari bermain estafet :

1. Dapat mengembangkan anak dalam berpikir simbolik yakni pada saat menghitung jumlah benda yang berhasil dipindahkan saat bermain estafet, menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 pada benda yang dipindahkan, dan lain sebagainya.
2. Dapat meningkatkan sikap kooperatif pada anak, karena dalam bermain estafet anak melakukan kerjasama dengan teman dalam kelompok saat memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lainnya.
3. Dapat mengembangkan fisik-motorik pada anak saat memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lainnya.
4. Dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak yakni dalam berkomunikasi secara lisan baik dengan teman dalam kelompok maupun dengan guru.
5. Dapat menumbuhkan rasa antusiasme pada diri anak, karena dalam bermain estafet dikemas dalam bentuk perlombaaan yang tentunya terdapat kelompok yang menang dan kalah sehingga anak terpacu untuk semangat dalam bermain agar dapat memenangkan perlombaan tersebut.

Selain kelebihan, terdapat pula kekurangan dari bermain estafet yakni :

1. Dapat membuat anak-anak yang menunggu giliran dalam bermain estafet merasa bosan dan enggan untuk bermain.
2. Jika salah satu anak dalam kelompok tidak memahami aturan dalam bermain, maka aktivitas bermain yang dilakukan akan terhambat.

---

<sup>32</sup> Ibid. h. 42

3. Dapat membuat anak merasa lelah, karena dalam bermain estafet dibutuhkan energi yang cukup banyak terkuras.

#### **4. Aktivitas Bermain Estafet**

Aktivitas bermain merupakan kegiatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak, karena bermain adalah kegiatan utama bagi anak usia dini. Melalui aktivitas bermain, berbagai kemampuan yang dimiliki anak dapat dikembangkan dan ditingkatkan, seperti nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Menurut Montolalu “Aktivitas bermain merupakan suatu rangkaian usaha kegiatan di TK. Kegiatan yang dilakukan membutuhkan pengaturan lingkungan bermain dan belajar serta alat-alat permainan yang dibutuhkan anak.”<sup>33</sup>

Dalam merencanakan dan mengatur aktivitas bermain, guru hendaknya menyediakan tempat dan menciptakan situasi yang menyenangkan sehingga dapat merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang sesuai dengan minat dan aspek pengembangan anak. Salah satu aktivitas bermain yang dapat menjadi referensi bagi guru dalam pembelajaran adalah dengan melakukan aktivitas bermain estafet.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain estafet merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan estafet dengan menggunakan aturan yang ditentukan. Anak melakukan permainan dalam

---

<sup>33</sup>Montolalu dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta. Universitas Terbuka. 2009). h.29



berkelompok. Setiap kelompok melakukan kerjasama dalam berlomba untuk memindahkan tongkat atau benda lainnya dari satu tempat ke tempat yang lain dengan cara menyerahkan benda dari satu anak ke anak lainnya sesuai waktu yang guru tentukan.

Setelah waktu berakhir, guru melakukan tanya jawab pertanyaan sederhana pada setiap anak dalam kelompok untuk mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada anak misalnya meminta anak untuk menyebutkan jumlah benda yang berhasil dipindahkan, menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 pada benda yang dipindahkan, dan lain sebagainya.

### C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Nurul Fatimah (2015) Jurnal Universitas PGRI Semarang yang berjudul “Upaya meningkatkan kerjasama anak melalui permainan outbound estafet bolabocor pada kelompok B TK Mardisiwi II Teksongo tahun ajaran 2015. Berdasarkan keseluruhan kegiatan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerja sama anak pada kelompok B TK Mardisiwi II Teksongo mengalami peningkatan melalui peningkatan melalui bermain *outbound* estafet bola bocor. Saran yang diajukan dalam penelitian ini yaitu (1) bagi anak agar lebih termotivasi dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama kegiatan pembelajaran permainan *outbound* estafet bola bocor karena permainan ini sangat menyenangkan dan menarik. (2) bagi guru penerapan permainan *outbound* estafet bola bocor merupakan salah satu cara alternatif yang perlu digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak.<sup>34</sup>
2. Penelitian dilakukan sebelumnya oleh Esti Kurnia Mahardika (2014) Jurnal pendidikan anak usia dini yang berjudul “Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

---

<sup>34</sup>Nurul Fatimah. 'Upaya Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Outbound Estafet Bola Bocor Pada Kelompok B TK MARDISIWI II TUKSONGO Tahun Ajaran 2015/2016' tersedia di : <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/817>. (7 maret 2017 pukul 17.08 WIB)

- meningkat perilaku sosial anak kelompok A TK DWP Putra harapan Bojonegoro. Perilaku sosial anak dapat meningkat setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional Jawa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyebutkan bahwa rerata kelas pada tindakan sebesar 41,13% setelah dilakukan tindakan dalam siklus I meningkat rerata kelas menjadi sebesar 83,01% dan pada siklus II meningkat menjadi 99,7%.<sup>35</sup>
3. Peneliti sebelumnya Samsidah (2013) jurnal pendidikan anak yang berjudul “permainan bola estafet sebagai media pembelajaran pada dari hasil anak usia dini” dengan hasil penelitian dapat menunjukkan bahwa dengan permainan bola estafet dapat meningkatkan semangat belajar anak dan dapat menampakkan perbendaharaan permainan di lembaga pendidikan.<sup>36</sup>

#### D. Kerangka Pikir

Alat permainan estafet ini dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, desain, dan pembuatan. Perencanaan yaitu tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah antara lain mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Analisis kebutuhan antara lain menentukan isi materi. Tahap perencanaan meliputi pembuatan perancangan desain, pemilihan bahan yang aman untuk anak-anak. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian di implementasikan, dalam penelitian ini yang dibuat berupa alat permainan edukatif yang berbentuk alat permainan estafet air.

Selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Jika mendapat saran untuk melakukan perubahan

---

<sup>35</sup>Esti Kurnia Mahardika. “Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa. 2015” tersedia di : <https://pps.unj.ac.id/journal/jpaud/article/view/76/76.7> maret 2017 pukul 18.06 WIB.

<sup>36</sup>Syamsidah. “permainan bola estafet sebagai media pembelajaran pada dari hasil anak usia dini. 2013” tersedia di : <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/3047> (8 maret 2017 pukul 10.45)

maka produk ini akan di revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Apabila sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi maka setelah itu barulah media pembelajaran ini akan di uji cobakan kepada calon pengguna yaitu anak usia dini kelompok B.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.<sup>37</sup>

Pada jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang telah dipaparkan di atas, istilah proses atau langkah-langkah disebut dengan model prosedural. Model prosedural bisa dijumpai dalam rancangan sistem pembelajaran, beberapa model prosedural penelitian dan pengembangan yang umum pada bidang penelitian adalah seperti: Borg & Gall, ADDIE, IDI, Dick & Carey, dan Kaufman. Namun, model yang digunakan pada penelitian ini adalah model prosedural Borg & Gall yaitu model deskriptif yang menggambarkan langkah-langkah prosedur atau alur yang mesti dilakukan untuk menghasilkan

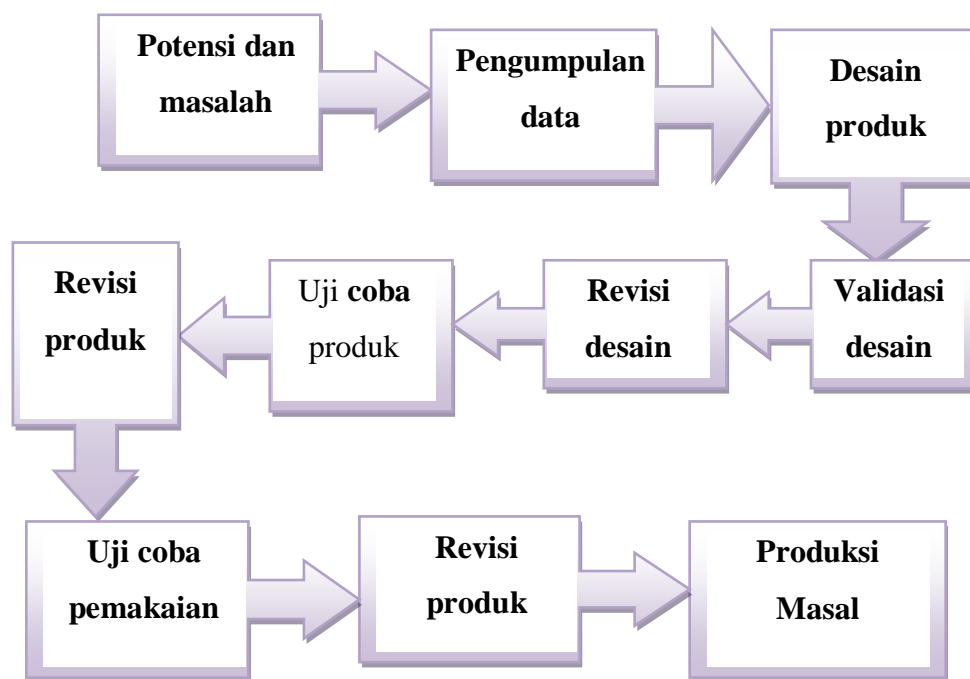
---

<sup>37</sup> Noordyah, "Metodologi Penelitian Pendidikan" (On-line), tersedia di: <https://noordyah.wordpress.com/tugas-kuliah/langkah-langkah-penelitian-dan-pengembangan/>. Tanggal 23 Januari 2015, pukul 23:49 WIB.

produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada sehingga semakin meningkat efektifitas dan efisiensi suatu sistem.

Hal ini diperkuat oleh Sugiyono bahwa metode-metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>38</sup>

#### Bagan procedural pada penelitian



**Gambar 2 Metode *Research and Development* (R & D) dari model R & D Borg and Gall.<sup>39</sup>**

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 297.

<sup>39</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan kualitatif*, (jakarta :PT rajawali , 2012)h.275

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan meliputi :

- |                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| 1. Potensi dan masalah. | 6. Ujicoba Produk.  |
| 2. Pengumpulan data.    | 7. Revisi Produk.   |
| 3. Desain produk        | 8. Ujicoba Pemakain |
| 4. Validasi desain.     | 9. Revisi Produk    |
| 5. Revisi Desain        | 10. Produksi Masal  |

Pada penelitian ini penulis hanya menggunakan 7 langkah karena pada tingkat srata satu (S1) hanya menggunakan langkah 7 dalam metode penelitian dan pengembangan *atau research and development* (R&D) ini.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Pada penelitian ini sebagaimana telah dipaparkan diatas bahwa peneliti menggunakan metoderesearch and development (R&D) dari model R&D Borg and Gall. Penelitian sekala kecil di lakukan di TK. SABRINA Waydadi Bandar Lampung dan sekala besar dilakukan di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung dan melaksanakan validasi produk dikampus UIN Raden Intan Lampung Serta media pembelajaran berupa alat permainan anak usia dini bukanlah media pembelajaran yang dikomersilkan. Maka penelitian akan dilakukan sampai tahap ketujuh yaitu revisi produk. Berikut tahap-tahap penelitian yang peneliti laksanakan:

### **1. Potensi dan Masalah**

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didaya gunakan akan menjadi nilai tambah , sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan

dengan yang terjadi . masalahpun dapat menjadi potensi apa bila kita dapat mendayagunakan. Potensi dan masalah yaitu Alat Permainan Estafet ini masih belum di gunakan di TK – TK di daerah Provinsi lampung.

## 2. Mungumpulkan informasi

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti berpikir dengan menggunakan media pembelajaran *berupa alat permainan estafet* yang baru akan meningkatkan daya minat belajar murid .setelah masalah dan potensi ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi melalui internet dan komunikasi dengan teknologi. Sehingga peneliti mendapatkan media pembelajaran baru yaitu *alat permaianan estafet* .

Pada tahap ini dimana peneliti mencari bahan penunjang untuk proses pengembangan produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan wawancara kepada beberapa pendidik yang ada di TK. Assalam I sukrame Bandar lampung

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi menanggapi masalah dan potensi diatas maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran *alat permaian* terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien .

## 3. Desain Produk

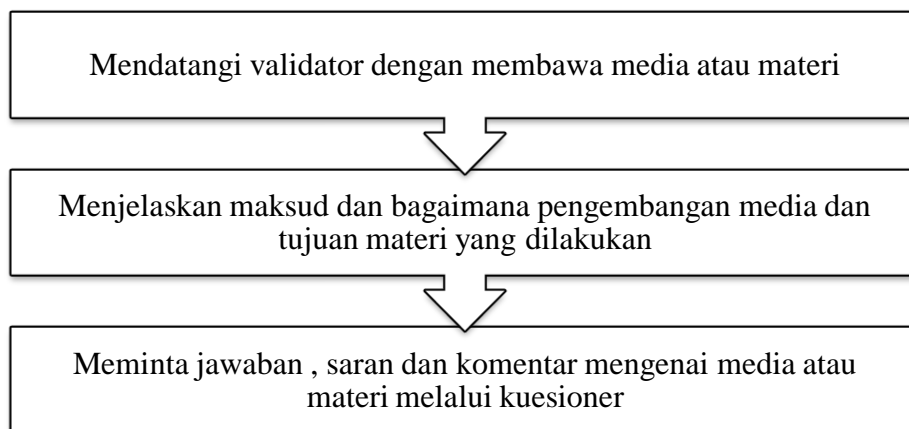
Peneliti ini akan melakukan pengembangan media pembelajaran *alat permaian estafet* .pada tahap ini peneliti mempelajari cara pembuatan media untuk alat permainan estafet , kemudian menyiapkan materi tema diri

sendiri. peneliti juga membuat sendiri desain yang akan digunakan , memilih sendiri bahan dan alat yang nantinya akan di gunakan agar lebih aman dan mengurangi angka kesalahan.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk , dalam hal ini media secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional.

Berdasarkan pemamparan diatas maka akan diadakan validasi desain, dimana yang akan dilakukan validasi yaitu berkaitan dengan alat permainan estafet. Pada tahap validasi desain ada langkah-langkah yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut



**Gambar 3 Validasi Media Kepada Validator (Ahli)**

Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian kemudian akan dilakukan analisis data. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validator desain media pembelajaran pada pengembangan



media pembelajaran berbasis *alat permainan estafet* adalah ahli dalam bidangnya yaitu terdiri dari dua ahli media Pembelajaran, dua ahli materi Adapun rincian validator beserta kriterianya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Kriteria Validator Desain**

No	Validator	Kreteria
1	Ahli media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimal lulus S2 PAUD</li> <li>• Pengalaman mengajar menjadi dosen lebih dari 2 tahun</li> <li>• Guru</li> </ul>
2	Ahli materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimal lulus S2 pgra</li> <li>• Pengalaman mengajar menjadi dosen lebih dari 2 tahun</li> <li>• Guru</li> </ul>

#### 5. Revisi Desain

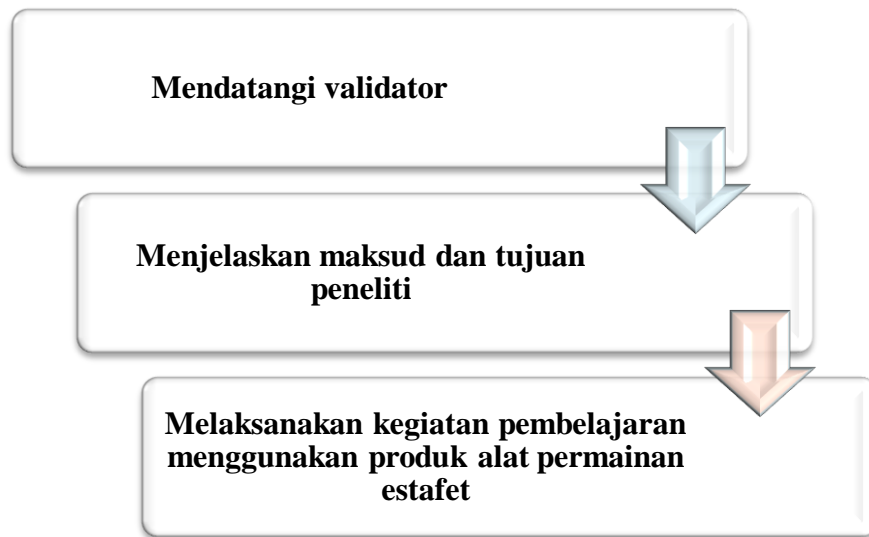
Revisi desain pada tahap ini yaitu berupa media pembelajaran *alat permainan estafet* dan materi tema binatang yang merujuk pada minat belajar pada anak .yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang didapat setelah dilakukan validasi oleh validator pada tahap sebelumnya.

#### 6. Uji Produk

Setelah melakukan validasi desain dan melakukan perbaikan desain maka melakukan tahap uji coba produk sebagai ujicoba produk sebagai ujicoba terbatas.Pada tahap ujicoba produk (ujicoba terbatas) maka terlebih

dahulu peneliti melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran *alat permainan estafet* dan materi tema dkesukaanku, maka peneliti dilanjutkan ujicoba pada validator dan murid.

Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:



#### 7. Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan pengujian media pembelajaran *alat permainan estafet bertema binatang*, maka akan didapatkan hasil yang dinilai oleh validator, apabila masih ada bagian produk yang belum seperti yang diharapkan maka peneliti akan melakukan revisi produk terhadap kelemahan tersebut

### C. Jenis Data

Jenis data yang peneliti ambil pada tahap validasi beberapa validator meliputi ketertarikan, kriteria tampilan, penyajian materi, serta ketertarikan dari seluruh isi media pembelajaran berbasis *alat permainan estafet dengan tema diri sendiri*. Sedangkan pada materi yaitu meliputi penyajian materi, kebenaran konsep, dan penekanan-penekanan materi. Sedangkan untuk data yang berasal dari analisis yaitu keberadaan, fungsi, tampilan, ketertarikan media ataupun materi. Data yang telah diperoleh dalam validator berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari validator berupa data validasi dan responden melalui kuesioner respon murid, sedangkan untuk data kualitatif diperoleh dari hasil guru dan saran baik dari validator maupun dari pembimbing.

### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan alat permainan estafet untuk media pembelajaran anak usia dini sebagai berikut:

#### 1. Instrumen Validasi Produk

Pada instrumen validasi alat permainan estafet untuk media pembelajaran dengan tema binatang memuat pertanyaan tertutup dan pernyataan tertulis kepada empat validator yaitu dua ahli media, dua ahli materi. Instrumen validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai media dengan materi yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari validator akan digunakan sebagai acuan apakah media dengan materi

tersebut sudah valid atau belum valid. Instrumenvalidasi disusun berdasarkan dengan kriteria penilaian .

## **2. Observasi**

Observasi adalah metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang ada dilapangan dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Adapun observasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

### **a. Observasi Partisipan**

Dalam penelitaian ini penulis terlibat dalam kegiatan orang yang sedang diamati atau yang di gunakan sebagai sumber.<sup>40</sup> Penulis terlibat secara langsung dalam proses penelitian yang dilakukan pada kelompok B taman kanak-kanak Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

### **b. Observasi Non Partisipan**

Dalam observasi ini penulis tidak terlibat dalam kegiatan yang dilakukan orang yang sedang diamati tetapi hanya sebagai pengamat independen.

### **c. Observasi Terstruktur**

Obserasi yang di lakukan oleh penulis secara sistematis tentang apa yang akan diamati kapan dan dimana tempat penelitian.

### **d. Observasi Tidak Terstruktur**

---

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 310

Observasi yang dilakukan oleh penulis dengan tidak menggunakan lembar instrument seperti kisi-kisi dan pedoman penelitian tentang apa yang akan diobservasi.

Adapun jenis observasi yang akan digunakan oleh penulis adalah observasi tidak terstruktur dimana penulis sebagai peneliti terlibat dan ikut dengan kegiatan yang berlangsung di dalam dan di luar kelas. Adapun yang akan diobservasi adalah alat permainan estafet untuk media pembelajaran anak usia dini di taman kanak-kanak Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

**Tabel 2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi**

No	Aspek	Kriteria	Nomor item
1	Kualitas isi	a. Kesesuaian alat permainan dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran. b. Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan. c. Kejelasan topik pembelajaran. d. Materi sesuai dengan indikator. e. Keruntutan materi. f. Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. g. Kejelasan contoh yang diberikan. h. Kesesuaian contoh dengan materi. i. Evaluasi yang	1,2,3,4,5,6,7,8,9

		digunakan untuk menguji kemampuan peserta didik.	
2	Penyajian	a. Dukungan alat permainan estafet terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. b. Penyajian alat permainan estafet menarik c. Kejelasan permainan yang mendukung untuk pengembangan anak usia dini	10,11,12

**Tabel 3**  
**Instrument Uji Ahli Materi**

		Item	Nilai					Komentar
			1	2	3	4	5	
	Kualitas Isi	a. Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.						
		b. Kejelasan topik pembelajaran.						
		c. Materi sesuai dengan indicator						
		d. Keruntutan materi.						
		e. Kejelasan contoh yang diberikan.						
		f. Kesesuaian contoh dengan materi.						
2	Kebahasaan	a. Pemilihan kata dalam penjabaran materi.						

		b. Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa peserta didik.					
		c. Penggunaan bahasa dalam materi komunikatif.					
		d. Kalimat yang digunakan mudah dipahami.					
3	Penyajian	d. Dukungan alat permainan estafet terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.					
Jumlah total skor							
Skor Penilaian Kelayakan							

**Tabel 4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media**

No	Aspek	Kriteria	Nomor item
1	Ukuran alat permainan estafet	a. Kesesuaian ukuran alat permainan estafet	1
2	Desain alat permainan estafet	a. Penampilan alat permainan estafet b. Warna alat permainan estafet	2,3,
3	Penyajian	a. Penyajian alat permainan estafet menarik atau tidak b. Penyajian materi menempatkan peserta didik pada subjek pembelajaran. c. Kemudahan memahami cara penggunaan media. d. Kemampuan media	4,5,6,7

		dalam menambah pengetahuan peserta didik.	
--	--	---	--

**Tabel 5**  
**Instrumen Uji Ahli Media**

No	Aspek	Kriteria	Nilai					Komentar
			1	2	3	4	5	
1.	Ukuran alat permainan estafet	b. Kesesuaian ukuran alat estafet						
2.	Desain permainan estafet	c. Penampilan alat permainan estafet						
		d. Warna permainan estafet						
3.	Penyajian	e. Penyajian permainan estafet menarik atau tidak						
		f. Penyajian materi menempatkan peserta didik pada subjek pembelajaran.						
		g. Kemudahan memahami cara penggunaan media.						



		h. Kemampuan media dalam menambah pengetahuan peserta didik.						
Jumlah total skor								
Skor Penilaian Kelayakan								

**Tabel 6****Kisi-Kisi Instrumen untuk Guru TK**

No	Aspek	Kriteria	Nomor item
1	Kualitas isi	a. Isi materi sudah sesuai (lengkap) b. Informasi pada media memberikan pengetahuan baru c. Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik d. Informasi sesuai dengan perkembangan zaman e. Kemenarikan sajian materi f. Kesesuaian contoh dengan fakta	1,2,3,4,5,6
2	Tampilan media	a. Warna yang dipakai menarik	7
3	Kualitas teknis	a. Kemudahan penggunaan media b. Kesistematiskan susunan materi c. Kemenarikan media	8,9,10

**Tabel 7**  
**Instrumen Untuk Guru TK**

No	Aspek	Kriteria	Nilai					Komentar
			1	2	3	4	5	
1.	Kualitas isi	a. Isi materi sudah sesuai (lengkap)						
		b. Informasi pada media memberikan pengetahuan baru						
		c. Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik						
		d. Informasi sesuai dengan perkembangan zaman						
2.	Tampilan Media	a. Warna yang dipakai menarik						
3.	Kualitas Teknis	a. Media dapat digunakan dengan mudah						
		b. Media pembelajaran ini sangat menarik						
		c. Media pembelajaran ini tidak membosankan						
Jumlah total skor								
Skor Penilaian Kelayakan								

**Tabel 8****Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Kriteria	Nomor item
1	Kualitas isi	a. Informasi pada media memberikan pengetahuan baru b. Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik c. Informasi sesuai dengan perkembangan zaman d. Kemenarikan sajian alat permainan e. Kesesuaian contoh dengan fakta dalam materi	1,2,3,4,5,
2	Tampilan media	a. Warna yang dipakai menarik	6
3	Kualitas teknis	a. Kemudahan penggunaan media b. Kemenarikan media	7,8

**Tabel 9**  
**Instrumen Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Kriteria	Nilai					Komentar
			1	2	3	4	5	
1.	Kualitas isi	a. Setelah belajar menggunakan media ini saya dapat memahami materi gerak lurus dengan baik						
		b. Setelah belajar menggunakan media ini saya memperoleh pengetahuan baru						
		c. Setelah belajar menggunakan media ini menurut saya sajian dalam materi media pembelajaran komik ini menarik						
		d. Setelah belajar menggunakan media ini pemahaman materi semakin meningkat						
		e. Sajian materi, animasi dan gambarmenarik						
		f. Soal-soal dalam media pembelajaran ini sangat menarik.						
2.	Tampilan Media	a. Warna yang dipakai menarik						
		b. Teks, gambar, dan animasi tampak jelas						
		c. Gaya penyajian media ini sangat menarik						
3.	Kualitas Teknis	a. Media ini dapat digunakan dengan mudah						
		b. Media ini sangat						

		praktis dan mudah dibawa kemana-mana.						
		c. Media pembelajaran ini tidak membosankan						
		d. Setelah belajar menggunakan media ini saya lebih berminat untuk mempelajari fisika lebih lanjut.						
Jumlah total skor								
Skor Penilaian Kelayakan								

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada proses ujicoba produk media pembelajaran berbasis permainan *dengan tema binatang* melalui ujicoba produk (ujicoba terbatas) dan ujicoba pemakaian (ujicoba luas).

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif. Data ini berupa masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli media, ahli materi selain itu didapat melalui pengamatan, wawancara, serta lembar ceklis respon siswa.

### 1. Angket validasi

Setelah angket tervalidasi oleh validator, kemudian angket tersebut dianalisis dan dipersentasikan. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar

untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data berupa tanggapan pada uji produk yang dikumpulkan melalui angket dianalisis dengan statistik.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan skala menurut Likert, yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa alat peraga peluncur roket sebagai media pembelajaran. Seperti pada tabel yang dikembangkan dan disesuaikan menurut kebutuhan pengembangan media sebagaimana tabel berikut ini:

**Tabel 10**  
Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi Para Ahli

Skor	Ahli Media	Ahli Materi
5	Sangat Menarik,	Sangat Sesuai,
4	Menarik,	Sesuai,
3	Cukup Menarik,	Cukup Sesuai,
2	Kurang Menarik,	Kurang Sesuai,
1	Tidak Menarik,	Tidak Sesuai,

Setelah angket tervalidasi oleh validator, kemudian angket tersebut dianalisis dan dipersentasekan. Sugiyono mengatakan bahwa persentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perolehan Persentase Validator

$\Sigma X$  =Jumlah Skor SetiapKriteriaYangDipilih

N =Jumlah SkorIdeal

Hasil analisis lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 11**  
Interpretasi Skor Angket Validasi Para Ahli

Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	
			Ahli Media	Ahli Materi
5	81 -100%	Sangat Setuju	Sangat Menarik	Sangat sesuai,
4	61 -80%	Setuju	Menarik,	Sesuai,
3	41 -60%	Cukup/ Ragu-ragu	Cukup Menarik,	Cukup Sesuai,
2	21 -40%	Kurang Baik	Kurang Menarik,	Kurang Sesuai,
1	$\leq 20\%$	Tidak baik	Tidak Menarik,	Tidak Sesuai,

Jika hasil validasi menunjukkan persentase kurang dari 61% maka produk tersebut dinyatakan belum valid, maka perlu dilakukan revisi terhadap produk yang sedang dikembangkan.

### 3. Lembar Ceklis Respon Murid

Lembar ceklis respon murid digunakan untuk mengumpulkan pendapat mengenai respon murid terhadap media pembelajaran alat permainan estafet yang sedang dikembangkan. Lembar ceklis ditunjuk murid pada akhir

kegiatan ujicoba. Lembar ceklis ini juga memuat tentang komentar murid mengenai media yang sedang dikembangkan. Lembar ceklis respon murid mencakup keberadaan, fungsi, tampilan, ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis permainan *dengan tema diri sendiri*.

Rumus untuk menentukan jarak interval antara jenjang sikap mulai dari sangat kurang baik (SKB) sampai sangat baik (SB) adalah:

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Berdasarkan jarak interval diatas dapat di susun table kriteria sikap responden terhadap produk hasil dari pengembangan dan penelitian sebagai berikut :

**Tabel 12**  
**Interval Kemenarikan Menurut Eko Putro Widoyoko<sup>41</sup>**

Skor kelayakan alat peraga	Kriteria
>4,2 s/d 5,0	Sangat Menarik
>3,4 s/d 4,2	Menarik
>2,6 s/d 3,4	Cukup Menarik
>1,8 s/d 2,6	KurangMenarik
1,0 s/d 1,8	TidakMenarik

Menentukan nilai keseluruhan dari alat permainan estafet ini dengan menghitung skor rata-rata seluruh kriteria penilaian, kemudian diubah menjadi

---

<sup>41</sup>Eko Putro Widyoko, *Ibid*, h. 116)



nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dalam tabel 3.1 di atas. Skor tersebut menunjukkan kualitas dari alat permainan estafet yang dibuat. Data yang diperoleh juga dihitung dengan menggunakan persentase keidealan. Rumus untuk menghitung persentase keidealan adalah sebagai berikut :<sup>42</sup>

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

P = persentase ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap alat peraga pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan alat peraga, dan kualitas alat peraga peluncur roket air dikategori sangat menarik atau menarik.

Alternatif jawaban untuk tim Ahli menggunakan skala likert yang menggunakan 5 alternatif jawaban: 5(sangat valid), 4(valid), 3(cukup valid), 2(kurang valid), 1(sangat kurang valid).

---

<sup>42</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara 2012) h. 298-299

**Tabel 13**  
Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk

Presentase	Kriteria
80%-100%	Sangat Baik
66%-79%	Baik
56%-65%	Cukup
40%-55%	Kurang
0%-39%	Kurang sekali

Teknik perhitungan PSA (Presentase setiap aspek) dengan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang terpilih} \quad \text{h setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100 \%^{43}$$

---

<sup>43</sup> *Ibid*, h. 281

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Hasil yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini adalah alat permainan estafet . Berpatokan pada metode Borg and Gall dengan menggunakan enam tahapan mendapatkan hasil pertahap sebagai berikut:

##### **1. Hasil Analisis Potensi dan Masalah**

Proses pembelajaran merupakan salah satu fase penting dalam memperoleh pengetahuan, hal ini yang memicu penulis untuk mencari dan memahami masalah-masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Setelah mengetahui masalah yang terjadi di lapangan melalui wawancara dengan pendidik maupun dengan observasi, penulis menyimpulkan bahwa masalah utama yang menghambat adalah kurangnya sarana alat permainan yang bervariasi lebih lagi permainan estafet. Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu mencari tahu bagaimana cara membuat alat permainan estafet agar lebih bervariasi lagi.

##### **2. Mengumpulkan Informasi**

Pengumpulan informasi dilakukan setelah menganalisis permasalahan di lapangan dan alat yang berpotensi untuk mengatasi masalah tersebut. Menurut penulis, pembuatan alat permainan ini di nilai efektif. Data dan informasi mengenai alat permainan estafet baik dari jurnal serta pendapat-

pendapat para ahli dikumpulkan dan di olah sehingga menghasilkan produk alat permainan estafet.

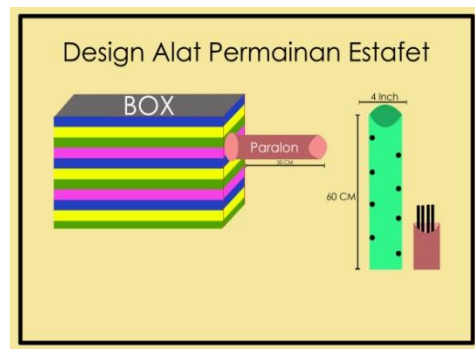
Setelah semua alat dan bahan pembuat alat permainan estafet didapatkan, peneliti memulai proses perancangan.

### 3. Desain Produk

Alat permainan estafet ini didesain untuk di gunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini baik sebagai penghantar pembelajaran berupa konsep warna, ataupun mengenalkan anak tentang kerjasama.

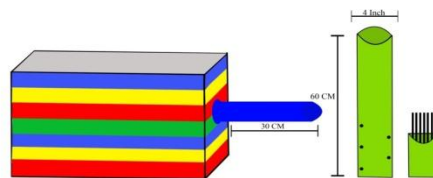
Merancang bentuk alat permainan estafet :

Bentuk alat permainan estafet didesain dengan bentuk yang kotak sehingga tidak akan bergeser dan kokoh. Kerangka alat permainan estafet secara detail dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



a. desain alat permainan sebelum direvisi

Design Alat Permainan Estafet



b. Desain alat permainan sesudah di revisi

**Gambar 4** Bentuk Kerangka alat permainan estafet

Pada bagian samping box terdapat paralon yang akan menyambungkan pada paralon yang berlubang, sehingga bola yang di giring ke dalam paralon akan masuk kedalam paralon yang berlubang.

Pembuatan alat permainan menggunakan bahan-bahan sebagai berikut:

1. Box



2. paralon ukuran lebar 4 inci yang di potong berukuran 30cm dan 50cm  
penutup paralon berukuran 4 inci



### 3. cat warna (biru, merah, kuning, hijau)



### 4. kayu dan pensil



Dan alat-alat sebagai berikut :

1. gergaji, penggaris, spidol dan amplas



2. Guntik

3. Kompor



Semua bahan dan alat yang sudah tersedia kemudian di rangkai seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 5** Bentuk alat permainan estafet

### **1. Hasil Validasi Produk Tahap 1**

Sebelum validasi kepada ahli media, ahli materi dan percobaan kepada peserta didik dilakukan, instrumen uji ahli media dan ahli materi divalidasi terlebih dahulu oleh dosen pembimbing. Setelah instrumen dinyatakan valid oleh pembimbing, tahap validasi dilakukan kepada empat orang ahli.

#### **1) Hasil validasi ahli media tahap 1**

Validasi tahap pertama oleh kedua ahli media diperoleh data seperti pada tabel berikut:



**Tabel 14**  
**Validasi Ahli Media Tahap 1**

No .	Aspek	Kriteria	Ahli Media 1	Ahli Media 2	$\Sigma$ per Aspek (S)	PSA
1.	Kualitas	1	4	4	25	83.33%
		2	4	5		
		3	4	4		
2.	Keterlaksanaan	4	4	4	23	76.67%
		5	3	4		
		6	4	4		
3.	Tampilan Alat Peraga	7	4	4	23	76.67%
		8	4	4		
		9	4	3		
4.	Kemudahan Penggunaan	10	4	3	23	76.67%
		11	4	4		
		12	5	3		

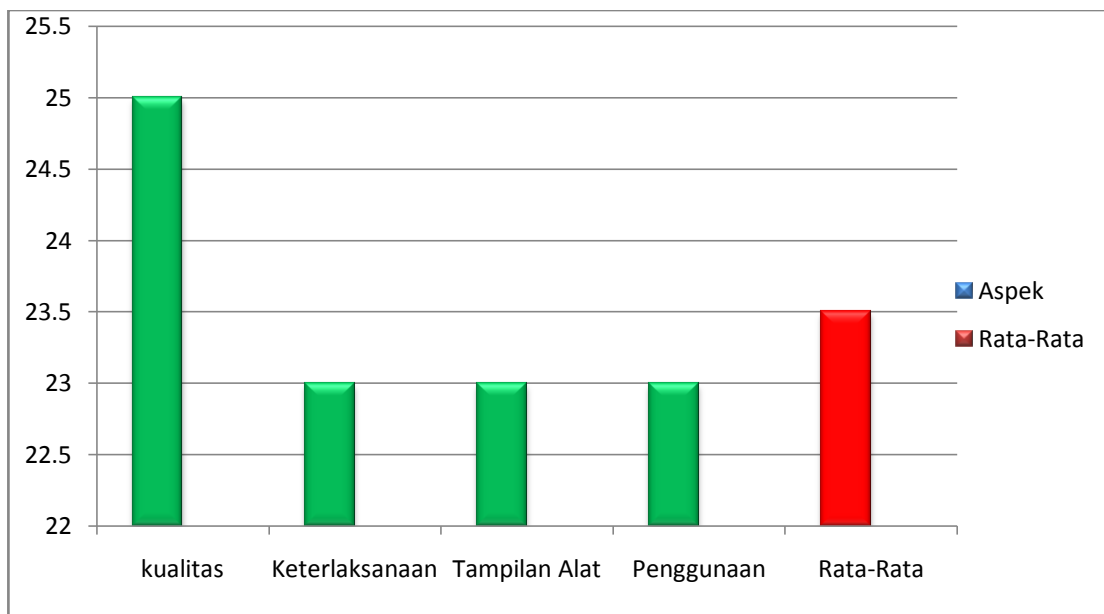
Hasil validasi alat permainan pada tahap pertama berdasarkan tabel diatas, diperoleh penilaian alat permainan sesuai dengan kondisi alat permainan yang divalidasi. Validasi dilakukan oleh dua orang dosen ahli media dengan menilai empat aspek yakni kualitas, keterlaksanaan, tampilan alat peraga, dan penggunaan. Penilaian mengenai kualitas berpatokan pada kualitas bahan-bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan, pada aspek kualitas mendapatkan skor sebesar 83.33 %. Aspek keterlaksanaan mengenai kerja alat peraga saat digunakan dalam praktikum mendapatkan skor sebesar 76.67 %.

Aspek tampilan mengenai kemenarikan tampilan alat permainan mendapatkan skor sebesar 76.67 %. Aspek penggunaan mengenai tingkat kemudahan penggunaan alat permainan dalam praktikum mendapatkan skor sebesar 76.67 %. Rata-rata dari keempat aspek tersebut sebesar 78.33%. Skor tersebut didapat dari rata-rata tiap aspek dengan perhitungan sebagai berikut;

$$Persentase = \frac{Jumlahpersentasesemuaaspek}{JumlahAspek}$$

$$P = \frac{83.33\% + 76.67\% + 76.67\% + 76.67\%}{4} = 78.33\%$$

untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini;



**Gambar 6** Grafik Validasi Ahli Media Tahap 1

## 2) Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Hasil validasi tahap pertama oleh dua orang dosen ahli materi mendapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 15**  
**Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1**

No	Aspek	Kriteria	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	$\Sigma$ per Aspek (S)	PSA
1	Kualitas Isi	1	3	2	15	50 %
		2	3	2		
		3	3	2		
2	Keterlaksanaan	4	3	1	14	46.67%
		5	4	1		
		6	3	2		
3	Tampilan Visual	7	4	2	17	56 %
		8	3	2		
		9	4	2		

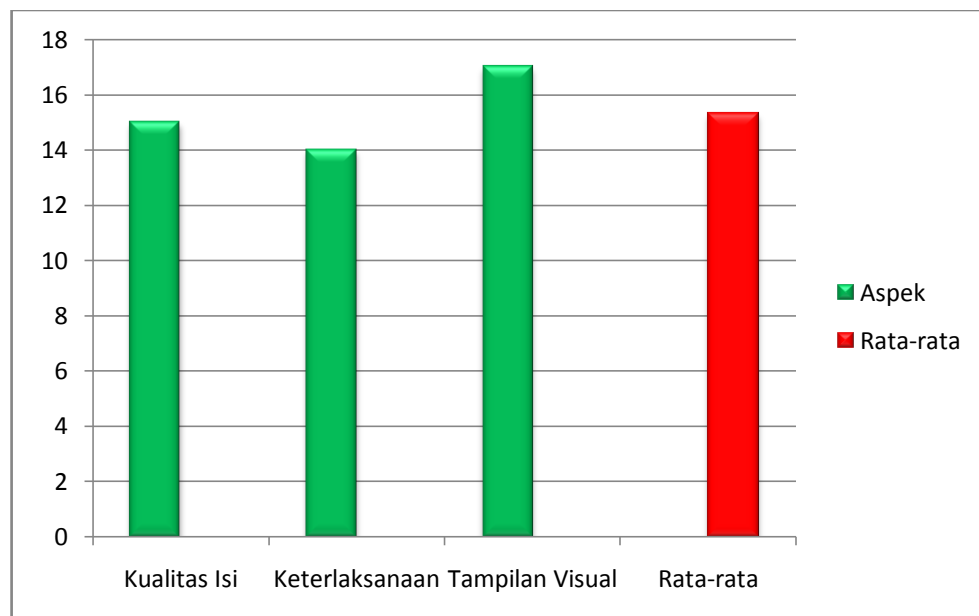
Validasi materi tahap pertama menilai aspek kualitas isi, aspek keterlaksanaan dan tampilan visual. Berdasarkan tabel hasil validasi tahap pertama oleh dua orang dosen ahli diperoleh data sebagai berikut: aspek kualitas isi mengenai kesesuaian materi yang dipaparkan dengan alat permainan yang dibuat, memperoleh skor sebesar 50%. Aspek

keterlaksanaan ditinjau dari tingkat kemudahan tata bahasa yang digunakan, mendapatkan skor sebesar 46.67%. aspek tampilan visual ditinjau dari keefektifan, kelogisan bentuk tampilan dan tata bahasa yang digunakan, mendapatkan skor sebesar 56%. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut sebesar 51.11%. Skor tersebut didapat dari rata-rata tiap aspek dengan perhitungan sebagai berikut;

$$Persentase = \frac{Jumlahpersentasesemuaaspek}{JumlahAspek}$$

$$P = \frac{50\%+46.67\%+56\%}{3} = 51.11\%$$

untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini;



**Gambar 7** Grafik Validasi Ahli Materi Tahap 1

## 2. Revisi Hasil Validasi tahap 1

Validasi tahap pertama dapat menunjukkan tingkat validitas alat peraga jika digunakan saat praktikum atau alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap ahli memberikan saran-saran untuk menambahkan ataupun memperbaiki alat permainan estafet. Selain mengenai alat permainan estafet yang di buat, ahli atau validator juga memberikan saran perbaikan mengenai materi yang dipaparkan baik isi maupun tata bahasa. Data perbaikan dan saran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 16**  
**Saran dan Perbaikan para Ahli**

Saran	Perbaikan
1).Berikan warna- warna yang lebih cerah atau mencolok	Warna-warna yang digunakan sudah diubah menjadi warna-warna cerah (biru, merah, kuning, dan hijau)
2).lubang yang ada di paralon sebaiknya di kurangi yang tadinya 10 lubang menjadi 5 lubang saja .	Alat permainan sudah di perbaiki dan lubang sudah menjadi 5 lubang.

Setelah produk direvisi sesuai dengan saran dari para ahli, maka dilakukan proses validasi tahap ke dua. Karena alat peraga dan materi sudah mengalami perbaikan, serta hasil validasi telah

menunjukkan alat peraga layak digunakan, validasi cukup dilakukan sebanyak dua tahap. Berikut ini data hasil validasi tahap ke dua.

**Tabel 17**  
**Hasil Validasi Ahli Media Tahap ke-2**

No	Aspek	Kriteria	Ahli Media 1	Ahli Media 2	$\Sigma$ per Aspek (S)	PSA
1.	Kualitas	1	5	5	29	96.67%
		2	5	4		
		3	5	5		
2.	Keterlaksanaan	4	5	4	28	93.33%
		5	5	4		
		6	5	5		
3.	Tampilan Alat Peraga	7	5	5	29	96.67%
		8	5	5		
		9	5	4		
4.	Kemudahan Penggunaan	10	5	4	28	93.33%
		11	5	5		
		12	5	4		

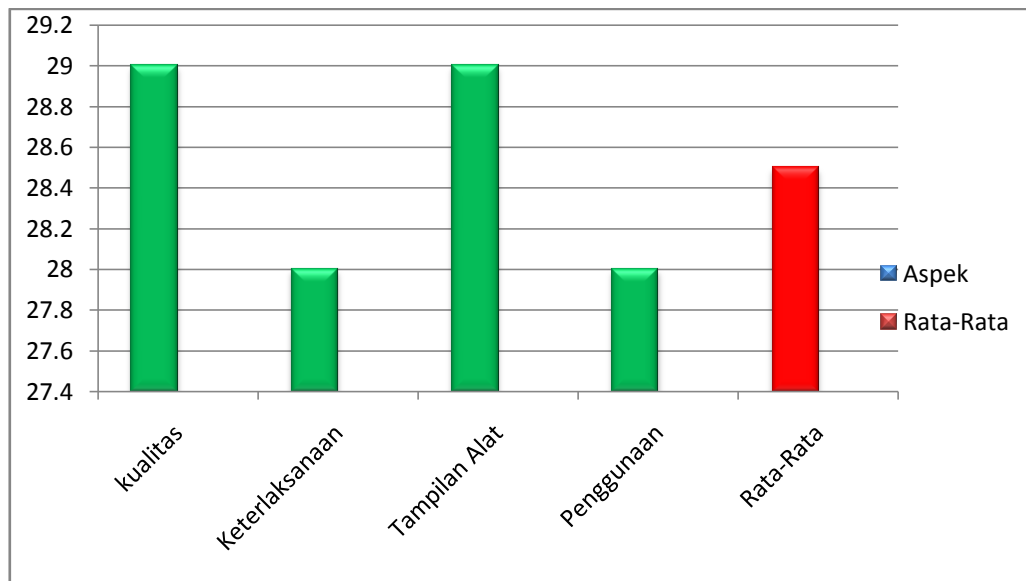
Berdasarkan tabel diatas hasil validasi oleh ahli media yang didapatkan pada tahap 2 adalah pada aspek kualitas mendapatkan skor sebesar 96.67%, pada aspek keterlaksanaan mendapatkan skor sebesar 93.33%, pada aspek tampilan alat mendapatkan skor sebesar 96.67%, pada aspek penggunaan mendapatkan skor sebesar 93.33%. Hasil dari validasi media pada tahap ke-2

mendapatkan rata-rata sebesar 95%, skor tersebut diperoleh dari rata-rata skor tiap aspek dengan perhitungan;

$$Persentase = \frac{Jumlahpersentasesemuaaspek}{JumlahAspek}$$

$$P = \frac{96.67\% + 93.33\% + 96.67\% + 93.33\%}{4} = 95\%$$

Berdasarkan rata-rata tersebut maka media dalam kategori “sangat baik” dan produk siap digunakan, lebih jelasnya dapat dilihat grafik berikut;



**Gambar 8** Grafik Validasi Ahli Media Tahap Ke-2

Validasi materi juga dilakukan sebanyak dua kali oleh dua orang dosen ahli materi dengan data sebagai berikut:

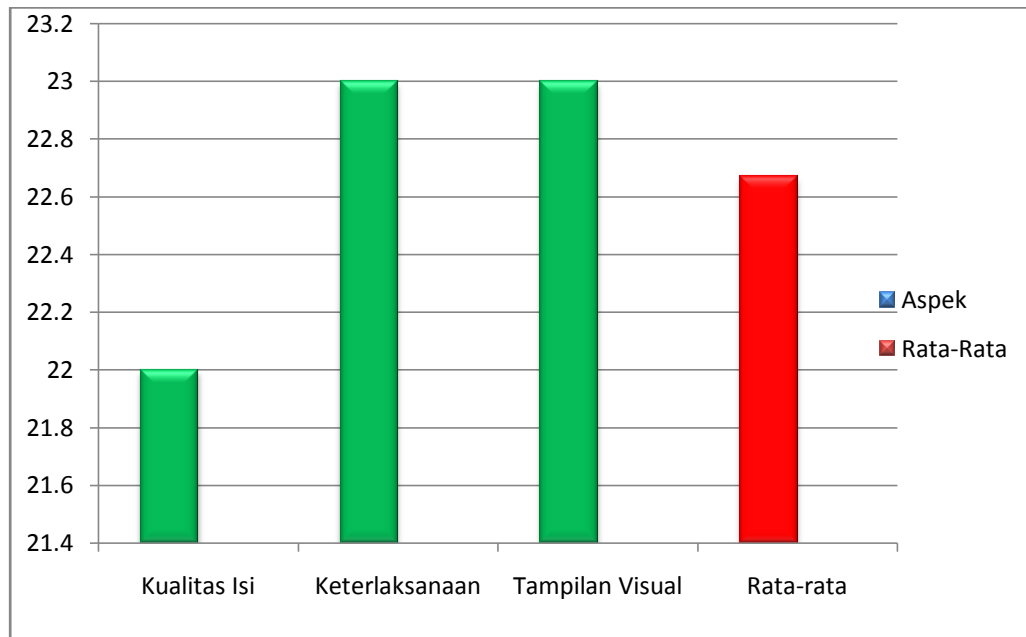
**Tabel 18**

### Hasil Validasi Ahli Materi Tahap ke-2

No	Aspek	Kriteria	Ahli Mater 1	Ahli Materi 2	$\Sigma$ per Aspek (S)	PSA
1	Kualitas Isi	1	4	3	22	70%
		2	4	3		
		3	5	3		
2	Keterlaksanaan	4	4	3	23	76.67%
		5	5	3		
		6	5	3		
3	Tampilan Visual	7	5	3	23	76.67%
		8	4	3		
		9	5	3		

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi oleh ahli materi yang didapatkan pada tahap ke-2 adalah pada aspek kualitas isi mendapatkan skor 70%. Aspek keterlaksanaan menilai tentang ketepatan materi yang digunakan, mendapatkan skor sebesar 76.67%. Aspek tampilan visual menilai tentang tampilan baik pada penulisan dan susunan bahasa yang digunakan, mendapatkan skor sebesar 76.67%. Beberapa penilaian tersebut jika dirata-rata mendapatkan skor sebesar 75.56%, berdasarkan tingkat kevalidan skor tersebut dalam kategori “baik” dan materi dapat dinyatakan sesuai dengan alat permainan estafet dikembangkan. Hasil di atas dapat dilihat secara rinci pada grafik berikut;





**Gambar 9** Grafik Validasi Ahli Materi Tahap Ke-2

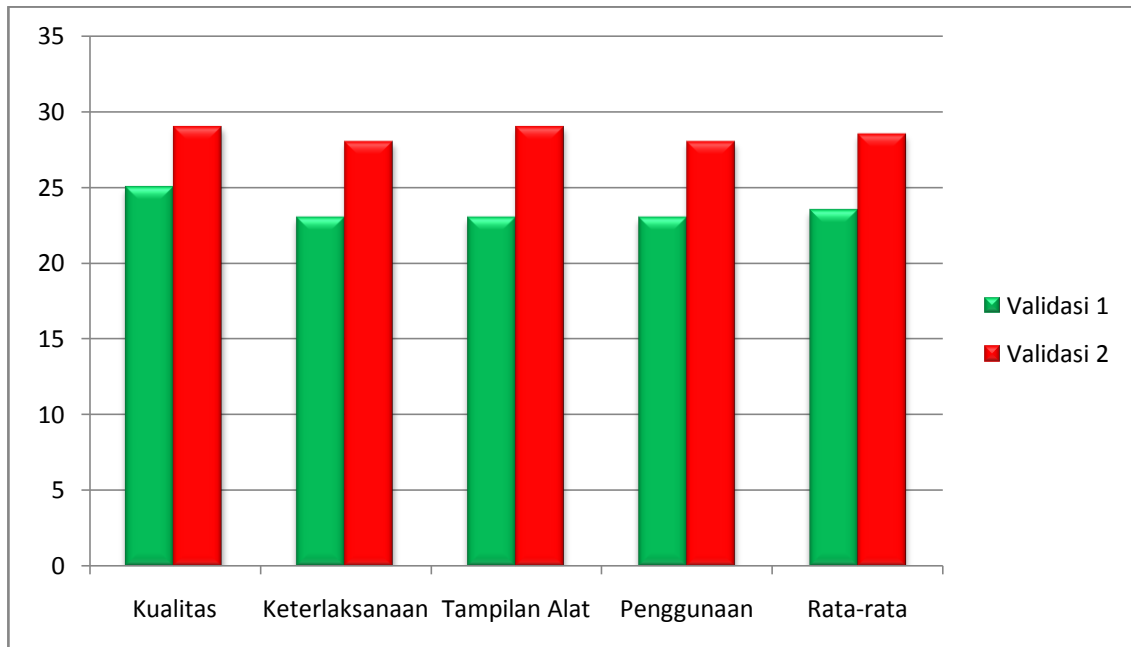
Skor tersebut diperoleh dari rata-rata skor tiap aspek dengan perhitungan;

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah persentase semua aspek}}{\text{Jumlah Aspek}}$$

$$P = \frac{70\% + 76.67\% + 76.67\%}{3} = 75.56\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, materi yang diperbaiki telah memenuhi kriteria baik dengan skor sebesar 75.56%. Hal ini menunjukkan bahwa materi dilihat dari beberapa aspek dinyatakan valid dan siap digunakan.

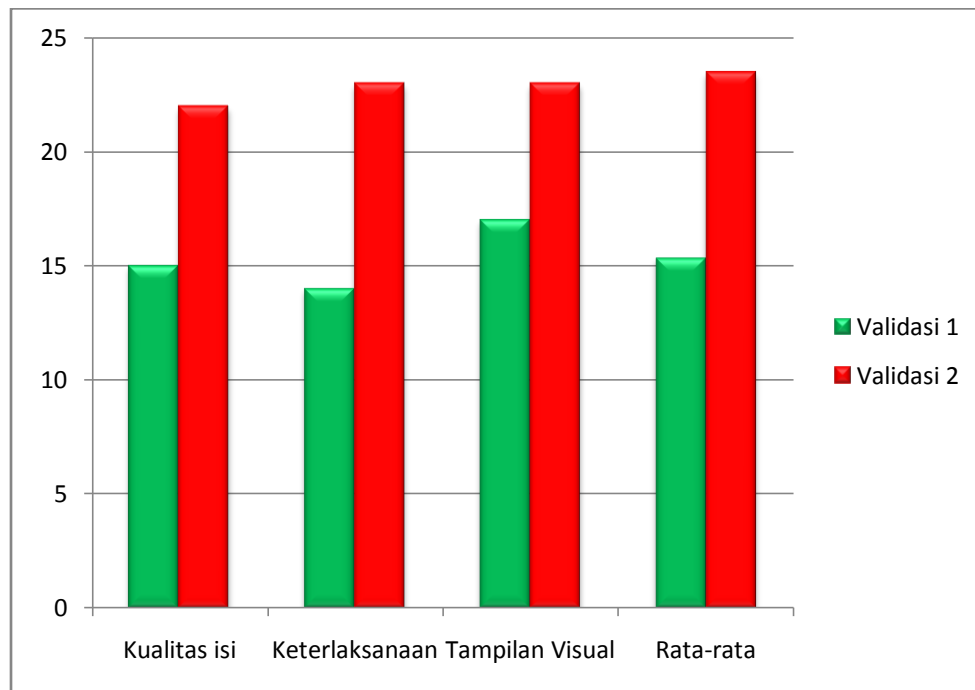
Sebagai perbandingan hasil validasi baik ahli media maupun ahli materi dapat dilihat pada grafik perbandingan di bawah ini;



**Gambar 10** Grafik perbandingan validasi ahli media tahap 1 dan tahap 2

Validasi media tahap pertama ke tahap kedua mengalami peningkatan, untuk mengetahui perbedaan antara tahap 1 dan tahap 2 adalah dengan melihat grafik dimana berdasarkan gambar grafik tersebut didapat hasil yang meningkat pada presentasenya. Peningkatan nilai dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut; aspek kualitas mengalami peningkatan sebesar 13.34%, aspek keterlaksanaan meningkat sebesar 16.66%, aspek tampilan alat mengalami peningkatan sebesar 20%, dan aspek kemudahan dalam penggunaan meningkat sebesar 16.66%. Rata-rata dari semua aspek

mengalami peningkatan sebesar 16.67% dari skor yang didapat sebelumnya.



**Gambar 11** Grafik perbandingan validasi ahli materi tahap 1 dan tahap 2

Validasi materi tahap pertama ke tahap kedua mengalami peningkatan, untuk mengetahui perbedaan antara tahap 1 dan tahap 2 adalah dengan melihat grafik dimana berdasarkan gambar grafik tersebut didapat hasil yang meningkat pada presentasenya. Peningkatan skor dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut; aspek kualitas isi mengalami peningkatan sebesar 20%, aspek keterlaksanaan meningkat sebesar 30% dan aspek tampilan visual sebesar 20.67%. Skor rata-rata dari ketiga aspek sebesar 24.45% dari skor yang didapat sebelumnya.

### 3. Hasil uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil ini dilakukan di TK Sabrina Waydadi dengan jumlah peserta didik 8 orang anak. Hasil dari uji coba skala kecil ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 19**  
**Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik**

No	Kriteria	$\Sigma$ per Kriteria	PSA
1	Alat permainan estafet ini mudah di gunakan	35	87,5%
2	Alat permainan estafet ini mempunyai warna yang menarik	34	85%
3	Alat permainan estafet ini cukup menarik sehingga menambah keinginan belajar peserta didik	33	82,5%
4	Alat permainan estafet ini dapat digunakan untuk segala jenis pembelajaran	34	85%
5	Alat permainan estafet ini mampu bertahan lama dan tidak berubah bentuk dan fungsinya	35	87,5%
6	Alat permainan ini praktis dan mudah digunakan	32	80%
7	Dapat dilakukan secara berkelompok	30	75%
8	Alat peraga ini aman digunakan (tetap dalam pengawasan guru/pendidik)	32	80%
	<b>Rata-rata</b>		<b>82,81%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan tabel diatas pada uji coba skala kecil alat permainan ini mencapai kategori sangat baik atau sangat menarik. Hal tersebut bisa di lihat pada rata-rata penilaian pada tabel di atas mencapai 82,81% yang termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak.

### 4. Hasil lembar ceklis Tanggapan Peserta Didik

Uji coba skala besar dilakukan di TK. Assalam 1 Sukrame Bandar Lampung. Data diambil menggunakan teknik sampling

(mengambil beberapa peserta didik sebagai sample untuk diuji cobakan). Peserta didik di ambil dari empat kelas masing-masing 4 orang orang. Adapun data lembar ceklis yang diperoleh dari hasil percobaan adalah sebagai berikut:

**Tabel 20**  
**Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik**

No	Kriteria	$\Sigma$ per Kriteria	PSA
1	Alat permainan estafet ini mudah di gunakan	88	88%
2	Alat permainan estafet ini mempunyai warna yang menarik	85	85%
3	Alat permainan estafet ini cukup menarik sehingga menambah keinginan belajar peserta didik	91	91%
4	Alat permainan estafet ini dapat digunakan untuk segala jenis pembelajaran	83	83%
5	Alat permainan estafet ini mampu bertahan lama dan tidak berubah bentuk dan fungsinya	81	81%
6	Alat peraga ini praktis dan mudah digunakan	85	85%
7	Dapat dilakukan secara berkelompok	91	91%
8	Alat peraga ini aman digunakan (tetap dalam pengawasan guru/pendidik)	89	89%
	<b>Rata-rata</b>		<b>86.62%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan tabel di atas, tingkat kemenarikan terhadap alat permainan estafet berdasarkan uji coba lapangan mencapai kategori sangat baik atau sangat menarik. Hal ini dapat dilihat dari data tabel di atas, persentase tingkat kemenarikan rata-rata mencapai angka 86.62% (sangat baik).

## 5. Produk akhir setelah direvisi

Produk akhir setelah direvisi berupa “Alat Permainan Estafet” yang siap digunakan dalam kegiatan praktikum maupun sebagai alat bantu pada

kegiatan belajar mengajar. Alat peraga tersebut telah melalui beberapa tahap pengembangan dan direvisi sesuai dengan saran dosen ahli. Setelah produk ini dinyatakan valid, percobaan di TK Assalam 1 pada tanggal 8 November 2017 dilaksanakan. Gambar hasil akhir pembuatan alat permainan estafet dapat dilihat di bawah ini.



**Gambar 12** Hasil Akhir Produk

## **B. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk**

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik serta uji coba keberhasilan produk. Berdasarkan tabel 13, tanggapan peserta didik mendapatkan skor sebesar 86.62%, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan estafet mencapai kriteria “sangat baik” dan layak digunakan sebagai alat permainan yang membantu kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan praktikum. Skor tersebut didapat dari rata-rata setiap kriteria dan semua peserta

didik yang mengikuti proses uji coba. Adapun pembahasan matematis seperti di bawah ini;

$$Persentase = \frac{Jumlahpersentasesemuaaspek}{JumlahAspek}$$

Peserta didik didampingi guru dan peneliti menguji coba alat permainan estafet dengan praktik di lapangan untuk mengambil data seperti yang tercantum pada prosedur percobaan. Percobaan diikuti oleh 16 peserta didik kelompok B yang diambil secara acak empat orang dari masing-masing kelas. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi empat kelompok untuk mengisi data-data yang diperlukan pada prosedur penelitian. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat waktu dan menumbuhkan rasa kebersamaan serta kerja sama antar peserta didik. Percobaan dilakukan secara bergantian agar masing masing peserta didik merasakan menggunakan alat permainan estafet tersebut.

Hal yang membedakan dari alat permainan estafet sebelumnya adalah peneliti membuat suatu alat penunjang permainan yang dimana biasanya alat permainan estafet hanya menggunakan tongkat atau bola. Pada penelitian ini tidak merubah menggunakan bola dan tongkat hanya saja ada alat permainan yang di buat peneliti agar permainanestafet lebih bervariasi dan menambah rasa semangat ingin bermain anak-anak usia dini.

Maka dari itu peneliti membuat alat permainan yang dinamakan pipa bocor yang dimana pada saat bermain anak akan di minta untuk bekerja sama dengan kelompoknya dan dituntut untuk bersabar karna permainan ini membutuhkan

kerjasama team agar permainan bisa cepat dan team bisa memenangkan permainan.

Dilihat dari antusias peserta didik, alat permainan estafet ini juga dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya alat permainan estafet ini dapat diperbanyak dan digunakan di sekolah-sekolah jika diperlukan.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data-data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa:

1. Agar lebih bervariasi permainan estafet dapat menggunakan alat permainan yang di buat oleh penulis agar mejadi permainan estafet pipa bocor yang mana ada penambahan alat permainan dalam permainan estafet tersebut. Langkah-langkah pembuatan pembuatan alat permainan estafet.
2. Tingkat kevalidan untuk media mendapatkan skor sebasr 95% dan materi sebesar 75.56%, sehingga mendapatkan rata-rata kevalidan sebesar 58.28%. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan estafet untuk media pembelajaran valid dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
3. Dilihat dari angket tanggapan peserta didik, mendapatkan skor sebesar 87.25% dan telah mencapai kriteria sangat menarik, yang artinya alat permaian estafet sangat menarik atau layak untuk digunakan.

#### **B. Saran**

1. Alat permainan estafet dapat menjelaskan konsep geometri ,konsep warna, dan kerja sama antar perorangan dalam team .
2. Pembuatan alat permainan estafet ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari desain alat maupun materi yang dicakup, untuk pengembangan selanjutnya diharapkan lebih baik lagi secara keseluruhan.

3. Bagi sekolah, sebaiknya alat permainan estafet ini diperbanyak guna meningkatkan kualitas dan kreatifitas peserta didik.
4. Bagi peneliti, harus mengupas lebih dalam lagi mengenai aspek-aspek perkembangan yang dapat dijelaskan oleh alat permainan estafet ini.

## DAFTAR PUSTAKA

AdiWinendra,dkk. 2008. Seri OlahragaLari,Lompat, Lempar. PustakaInsanMandiri. Jogjakara

Carr, Gerry A. 2000. *AtletikUntukSekolah*. PT RajagrafindoPersada. Jakarta

Emzir , 2012.*Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta :PT rajawali

Fadlillahdkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenadamedia Group*. Jakarta

Khomsin.2008, *Atletik*. UPT Percetakan dan Penerbit Unnes Press. Semarang

Montolaludkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta

Riduwan .2010.*Skala Pengukuran Variable-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta,

Suyadi & Maulidya. 2015 .*Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Syamsu, Yusuf Dkk. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta :Rajagrafindo.Persada.

Sujiono, Yuliani Nuraini, Dkk. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Jakarta :Indeks.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Walgito, Bimo. 2010. *BimbinganKonseling*. Yogyakarta: C.V Andi Offset

Wiarto, Giri. 2013. *Atletik*. Graha Ilmu. Yogyakarta

Yus, Anita 2012. *PenilaianPerkembanganBelajarAnak Taman Kanak-Kanan*. Jakarta: KencanaPrenada Media Group

Yamin, Martin, dkk. 2010. *PanduanPendidikanAnakUsiaDini*. Jakarta. GaungPersada.

AlfiyahSita.

*ValidasiModulBermainPeranAkuSayangKawanUntukMeningkatkanPengetahuanPerilakuPrososialPadaAnakUsiaDini*. *Jurnal Of Professional Psychology UniversitasGadjahMada* (Online) Tersedia Vol. 1 No 2Agustus (2015) ISSN Di UnduhPadaHariMingguTgl 27 februari 2017 Pukul 10.15 Wib

EstiKurniaMahardika.

*“PeningkatanPerilakuSosialAnakMelaluiPermainanTradisional Jawa.2015”* tersediadi :<https://pps.unj.ac.id/journal/jpaud/article/view/76/76>.(7 maret 2017 pukul 18.06 WIB).

Noordyah, “*MetodologiPenelitianPendidikan*” (On-line), tersedia di: <https://noordyah.wordpress.com/tugas-kuliah/langkah-langkah-penelitian-danpengembangan/>. Tanggal 23 Januari 2015, pukul 23:49 WIB.

Nurul Fatimah.”*UpayaMeningkatkanKerjasamaAnakMelaluiPermainan Outbound Estafet Bola BocorPadaKelompok B TK MARDISIWI II TUKSONGO TahunAjaran 2015/2016”* tersedia di : <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/817>. (7 maret 2017 pukul 17.08 WIB)

Rita Kurniawati, Djuniadi, “Pengembangan Media *Blended Learning*BerbasisEdmodo Di SekolahMenengahKejuruan,” *Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Teknologi Studies*, Vol.3 (1), 2015

Siti Noor Musfiroh.EfektivitasPenggunaan Media PembelajaranUntukMeningkatkanPrestasiBelajarPada Mata PelajaranFiqihSiswa Man RembangTahunPelajaran 2007/2008.

[online]. Tersedia: (<http://etd.eprints.ums.ac.id/950/>) [7 Maret 2017 pukul 19.40 WIB].

Syamsidah. “*Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran pada dari hasil anak usia din. 2013*” tersediadi : <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/3047> (8 maret 2017 pukul 10.45)

SIG CAI. *Game dalam Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (online), ([http://tif.uad.ac.id/new\\_forum/index.php?topic=577.0](http://tif.uad.ac.id/new_forum/index.php?topic=577.0)), 2009. diakses 27 februari 2017

Triana Wulandari, Trapsilo Prihandono, dan Rif’ati Dina, “Pengembangan Pocketbook Sahabat IPA Pada Materi Indra Pendengar Dan Sistem Sonar Di SMP,” *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol.5 (3), 2016

Wahana Komputer. 2012. (*Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: ANDI. <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>

Zulfasari Rina.. *Penerapan Modifikasi Permainan Lari Estafet Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Penjaskes*. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*. UNESA. (Online) Tersedia Vol 1 No 02 (2013) Di Unduh Pada Hari Minggu Tgl 28 februari Pukul 10:33 Wib